Tu Faci Jocurile! Singura competiție din România în care ești plătit BINE dacă faci jocuri BUNE!

DVD **JOC FULL!**

La același preț

LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle • Mai 2006

13,5 LEI NOI (135.000 LEI)

VRĂJIT CU FORȚA!

SPELLFORCE 2: SHADOW WARS

Mare-i RTS-ul Domnului și mult RPG îi sare gardul

DON VITO!

THE GODFATHER

Propunerea celor de la EA chiar nu poate fi refuzată

12 PAGINI
MEGA REVIEW!

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Cu lupa și bisturiul prin cel mai așteptat RPG al anului

HALF-LIFE 2: EPISODE ONE

FIFA STREET 2

GAMEPAD-URI: ARTĂ ȘI PRECIZIE

DEMOS BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII ■ CHAMPIONSHIP MANAGER 2006 ■ CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS ■ DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE ■ RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS ■ TOMB RAIDER: LEGEND **MODS** ECLIPSE V1.02 (HL2) ■ QUAKE4 SDK V1.1 ■ SWAT 4: THE STETCHKOV SYNDICATE SDK ■ TES4 CONSTRUCTION SET **FILME** BATTLEFIELD 2142 ■ CRYSIS ■ GUILD WARS: FACTIONS ■ PARADISE **UTILITARE** ATI CATALYST 6.4 CU CONTROL CENTER ■ NVIDIA FORCEWARE 84.25 BETA ■ KASPERSKI ANTIVIRUS PERSONAL 6.0.0.299B ■ FIREFOX 1.5.0.1

Fanatic Gamer
cu Carmen Ivanov
În colaborare cu LEVEL
Singura emisiune radio despre jocuri de PC și console.
Ascultă despre și câștigă cele mai tari jocuri ale momentului la Fanatic vs Fanatic.
Află totul despre Anarchy Online și câștigă o mulțime de premii așa cum vrei.
In fiecare sâmbătă în rețeaua Radio Mix
Radio & Afaceri MIX fm 100,6

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Redactor-şef :
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)
Redactor-şef adjunct:
Sebastian Bularca (locke@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Grafică şi DTP:
Adrian Armăşelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacţie
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Diana Călin
(diana_calin@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Lucian Bitai (lucian_bitai@vogelburda.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)
Adrian Dumitru – Financial Controller
(adrian_dumitru@vogelburda.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne
la tel: 0268-415158
şi fax: 0268-418728

HOTLINE abonamente: 0268-418728, 0368-412003, luni-vineri, orele 10-17.

Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediţie a revistei LEVEL a fost publicată în 25.000 de exemplare.

SNA Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare octombrie 2004 - octombrie 2005), LEVEL are 105.000 cititori/număr.

INSERENŢII DIN ACEST NUMĂR:

LUNA APRILIE A FOST O LUNĂ A REVENIRILOR, aş spune eu.

Au revenit jocurile bune, în sfârşit!, şi nu ai cum să nu te bucuri când vezi cum se îngrămădesc toate: Oblivion, SpellForce 2, Condemned, The Godfather, Tomb Raider. Rămâne de văzut şi cum va reuşi gamerul de rând să le joace pe toate.

A revenit seria Elder Scrolls şi, odată cu ea, articolele-gigant din LEVEL. Cu Oblivion, cei de la Bethesda arată că nu şi-au pierdut talentul, iar Marius ne reaminteşte că dacă nu-l opreşte nimeni din scris, poate continua aşa la nesfârşit. Cel mai mare articol din istoria LEVEL este, aşadar, dedicat unuia dintre cele mai aşteptate jocuri din istorie. 12 pagini în care Marius, cioLAN, Locke şi subsemnatul au încercat să scrie tot despre Oblivion. Dar nu au reuşit. E imposibil.

Este o lună a revenirilor-surpriză, cu două jocuri pentru care nu mulţi ar fi băgat mâna în foc, dar care au reuşit să impresioneze redacţia LEVEL. Este vorba de The Godfather şi Tomb Raider: Legend. Adică un joc de la EA bazat pe o licenţă de film şi altul dintr-o licenţă la fel de celebră, dar care trăgea să moară în ultimii ani. Nu cred că îmi imaginam că o să mă acapareze atât de mult povestea mafioţilor din familia Corleone, la fel cum nici KiMO nu credea că o să îi mai placă la Lara şi altceva decât plămânii.

Şi, nu în ultimul rând, este o lună în care jocurile de PC revin în forţă, şi asta în mare parte mulţumită Construction Set-ului din Oblivion, pentru care toţi cei care vor juca jocul pe console ar trebui să facă moarte de om.

Iar dacă citiţi rândurile astea şi nu este încă 7 mai, daţi fuga până la complexul Romexpo, la CERF 2006, să ne vizitaţi standul şi să vedeţi nişte jocuri bune rău de tot. Şi nu uitaţi că imediat după CERF vine E3-ul, pentru care ne vom face iar bagajele şi nu vom dormi o săptămână. Iar asta va însemna, sperăm noi, ca numărul viitor să vă putem oferi mai mult decât doar un reportaj de la faţa locului (mai multe interviuri, mai multe imagini şi filme, exclusivităţi şi, de ce nu, nişte booth babes delicioase).

■ Mitza

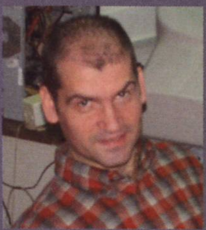
TOP 3 / REDACTOR

Mitza
1. The Elder Scrolls IV: Oblivion
2. Condemned – Criminal Origins
3. The Godfather

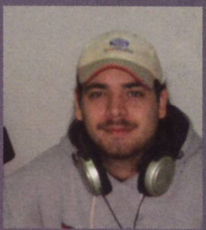
cioLAN
1. The Elder Scrolls IV: Oblivion
2. SpellForce 2: Shadow Wars
3. The Godfather

BogdanS
1. Mio DigiWalker 168 RS
2. Epson PictureMate 100
3. Packard Bell Store & Play

Locke
1. The Elder Scrolls IV: Oblivion
2. SpellForce 2: Shadow Wars
3. Condemned – Criminal Origins



Marius
1. The Elder Scrolls IV: Oblivion
2. Condemned – Criminal Origins
3. SpellForce 2: Shadow Wars



Rzarectha
1. The Elder Scrolls IV: Oblivion
2. Condemned – Criminal Origins
3. SWAT 4: The Stetchkov Syndicate

KiMO
1. Condemned – Criminal Origins
2. SWAT 4: The Stetchkov Syndicate
3. Tomb Raider: Legend

cuprins cd/dvd

Demo

Beat Ball 2 (DVD)
Blazing Angels: Squadrons of WWII (DVD)
Championship Manager 2006
Condemned: Criminal Origins (DVD)
Desperados 2: Cooper's Revenge
Loco-Mania
Rise of Nations: Rise of Legends (DVD)
Tomb Raider: Legend (DVD)

MODs

Eclipse v1.02 (DVD)
Overloads Mod Pack v2.0 (DVD)
Quake4 SDK v1.1 (DVD)
SWAT 4: The Stetchkov Sindicate SDK
TES4 Construction Set

Media

Filme

A Scanner Darkly (DVD)
Battlefield 2142 (DVD)
Black & White 2 - Battle of the Gods (DVD)
CellFactor (DVD)
Crysis (DVD)
Guild Wars: Factions (DVD)
Heroes of Anihilated Empires
Paradise
Savage 2
Urban Chaos: Riot Response
World in Conflict (DVD)

Imagini

Dreamfall: The Longest Journey
Star Wolves 2
Test Drive Unlimited

Screensaver

Tomb Raider: Legend

Wallpapers

God of War 2
The Elder Scrolls IV: Oblivion
The Godfather
Tomb Raider: Legend

Utilitare

Drivere

ATI Catalyst 6.4 cu Control Center (DVD)
NVIDIA ForceWare 84.25 beta

Patch

Battlefield 2 v1.21-1.22 (DVD)
Vampire: The Masquerade - Bloodlines v2.2 (DVD)
Crashday v1.1 (DVD)
The Battle for Midle-earth II v1.02
Onimusha 3: Demon Siege v1.1
Star Wars: Empire at War v1.3 (DVD)
Tomb Raider: Legend v1.1
X3: Reunion v1.4 (DVD)

Antivirus

Anti Trojan Elite 3.5.9
Avira AntiVir PersonalEdition Classic 7 (DVD)
Kasperski Antivirus Personal 6.0.0.299b (DVD)

Freeware

Firefox 1.5.0.1 (DVD)
Macromedia Flash Player 8
JMounter 1.0
Media Player Classic 6.4.9.0 (DVD)
OpenOffice.org 2.0.2 Final (DVD)
Opera 8.54

Shareware

Advanced MP3 Catalog Pro 3.28
PowerISO 3.0
PowerStrip 3.64.551b
SmartFTP 2.0.996.5 (DVD)
WinRAR 3.60b1
WinUtilities 4.0

EXTRA

Level CD/DVD Finder
Flow (versiune completa) (DVD)

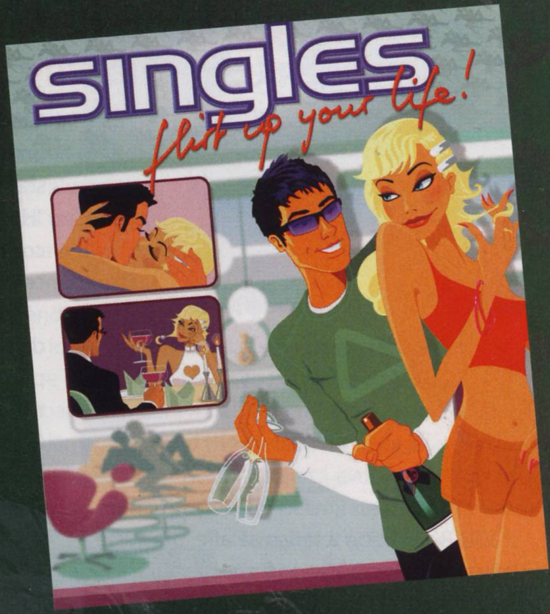
NOTĂ

Interfața CD/DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.
Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor.
Programele care au intrat în componența LEVEL CD/DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.
CD/DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).
Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD/DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.
Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.
ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD/DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

Joc Full!!! – Singles: Flirt Up Your Life!

Primăvara e peste noi, căldura începe să își facă simțită prezența, hainele devin din ce în ce mai scurte... știți voi, iubirea e în aer! Și tocmai pentru că suntem într-o perioadă a anului care se pretează la așa ceva, ne-am gândit să schimbăm un pic macazul și să vă oferim un joc puțin mai altfel. Inspirat serios din The Sims, dar cu mult mai libertin, Singles te provoacă să îți demonstrezi talentul de cuceritor/cuceritoare. Treburi pe care nu le înveți la o bere (sau da, dar apoi oricum uiți). La treabă și play safe ;).



MAI 2006

REVOLUTION ÎŞI ARATĂ PUTERILE!

IGN Revolution a reuşit să afle, din surse numai de ei ştiute, care ar fi specificaţiile reale ale consolei Revolution, despre care Nintendo a promis să nu sufle nici o vorbă până la data lansării. Sursa informaţiilor despre caii putere aflaţi sub capota "Revoluţiei" pare a fi un producător care, sub protecţia anonimatului, a raportat ce sunt în stare să facă CPU-ul "Broadway" şi GPU-ul "Hollywood". Informatorul a afirmat că noua consolă rulează pe o extensie a arhitecturilor ce motorizau GameCube Gekko şi Flipper.

- Dacă ne luăm după presupusa documentaţie oficială a celor de la Nintendo, procesorul "Broadway" fabricat de IBM este tactat la 729 MHz. Prin comparaţie, inima lui GameCube, CPU-ul Gekko, zbârnâie la 485 MHz, în timp ce Xbox 360 se umflă în pene la nu mai puţin de 3,2 GHz, iar Xbox-ul original ticăieşte la 733 MHz.

- Procesorul grafic "Hollywood", realizat de ATI, „aleargă" la 243 MHz, comparativ cu GPU-ul lui GameCube, tactat la doar 162 MHz. Se pare că "Hollywood" este un cip integrat care include procesorul grafic, DSP, I/O bridge şi 3 MB de memorie alocaţi texturilor. Asta dacă îi dăm crezare informatorului, bineînţeles.

- Consola include 88 MB RAM, faţă de cei 40 MB suportaţi de GameCube. De menţionat că Xbox dispune de 64 MB RAM, în vreme ce sistemele consolelor Xbox 360 şi PS3 vin fiecare cu câte 512 MB RAM.

Pe scurt, noile detalii vin să confirme afirmaţiile oamenilor de la Nintendo, care au declarat că nu intenţionează să concureze cu muşchii celor de la Sony sau Microsoft. Faţă de Xbox 360 şi PS3, consola Revolution poate părea cam "deshidratată", dar să nu uităm că Nintendo nu vrea să rupă gura târgului cu ajutorul unor tehnologii de vârf, ci prin inovaţie şi jocuri ieftine.

Jos pălăria! ... sau nu?

BROTHERS IN ARMS, NUMĂRUL 3

Isteţii de la Ubisoft şi meseriaşii de la Gearbox Software au rupt tăcerea şi ne-au şoptit că următorul capitol din seria Brothers in Arms se va numi Hell's Highway (nu Highway to Hell, dragi fani AC/DC) şi va propulsa seria către sistemele din generaţia următoare, ajutat de Unreal Engine 3.

În comunicatul de presă parvenit maselor, Ubisoft îşi preaslăveşte jucăria şi ne „ameninţă" că va duce seria la un nou nivel, cu o grafică nemaipomenită, sunet de excepţie, gameplay şi moduri de joacă total regândite, păstrând autenticitatea şi intensitatea schimburilor de gloanţe specifice jocurilor Brothers in Arms. Jucătorul va participa, de această dată, la cea mai amplă operaţiune de paraşutare a cărnii de tun din al Doilea Măcel Mondial, operaţiunea Market-Garden, conducând destinele Diviziei 101 spre iad şi, implicit, spre sfârşitul războiului. De Crăciun.

DS LITE CUCEREŞTE JAPONIA

Chiar dacă numărul de unităţi disponibile pe piaţa japoneză este insuficient pentru a satisface cererea, Nintendo DS Lite s-a vândut mai bine decât PSP şi PS2 la un loc! Japonezilor li s-au aprins călcâiele după noua versiune a mini-consolei, care continuă să se vândă ca pâinea caldă. Cifrele pe care distribuitorul nipon Enterbrain ni le-a pus la dispoziţie vorbesc de la sine: DS Lite s-a instalat pe primul loc în topul vânzărilor pe luna martie cu 380.000 de unităţi vândute. "Bătrânul" Nintendo DS s-a situat pe locul al doilea cu 180.000 de unităţi, urmat de Sony PSP cu 150.000 şi Sony PS2 cu 140.000.

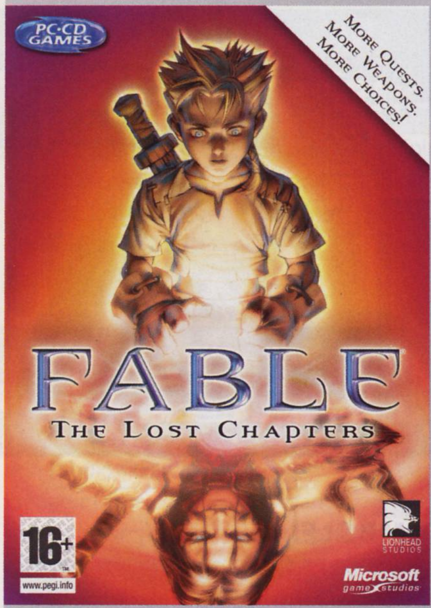
LEVEL TOP 10

APRILIE 2006

Joc	Voturi
1. World of Warcraft	**111**
2. Prince of Persia: The Two Thrones	**51**
3. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II	**45**
4. Need for Speed: Most Wanted	45
5. Call of Duty 2	45
6. Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	40
7. Star Wars: Empire at War	23
8. ToCA Race Driver 3	19
9. Quake IV	17
10. Galactic Civilizations 2: Dread Lords	12

Top preluat de pe www.level.ro

MICROSOFT A CUMPĂRAT LIONHEAD



După cum era de aşteptat, imediat după ce Fable a făcut ochi sub sigla Microsoft Games, Lionhead Studios a devenit parte componentă a gigantului nord-american. Se pare că toată lumea este foarte mulţumită de această tranzacţie, iar Xbox 360 se va încinge, probabil, atât de tare de bucurie încât piticul care fumează înăuntrul procesorului va deschide geamul să aerisească.

Noi încă mai sperăm că emulatorul acela de Xbox 360 îşi va face odată pentru totdeauna simţită prezenţa şi ne vom bucura cu toţii de simulatoarele de dumnezei, bacterii etc.

THE FAST AND THE FURIOUS: TOKYO DRIFT PENTRU PS2 ŞI PSP

Namco Bandai a confirmat că a semnat un acord cu studiourile Universal pentru a realiza un joc bazat pe filmul care va scârţâi prin cinematografe în această vară, The Fast and the Furious: Tokyo Drift, jocul urmând a se lansa în paralel cu filmul. Jeff Lujan, unul dintre oficialii de la Namco Bandai, a declarat că „lumea curselor ilegale de maşini a dat naştere unora dintre cele mai renumite jocuri, iar The Fast and the Furious nu se va lăsa cu nimic mai prejos, oferind jucătorilor posibilitatea să execute drift-uri în moduri nemaivăzute (huh?), posibilităţi nelimitate de customizare a maşinilor şi bolizi de rasă. E tot ceea ce aşteaptă un fan al curselor de la un astfel de joc."

The underground world of drift racing awaits you, young Skywalker. Vrooommm! Fâssssss...

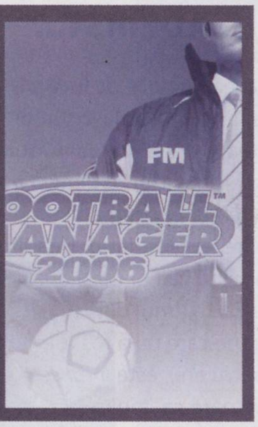
WORLD IN CONFLICT, UN NOU RTS DE LA TĂTICII SERIEI GROUND CONTROL

Oamenii de la Sierra / Vivendi şi Massive Entertainment, creatorii seriei Ground Control, ne-au atins la coarda sensibilă cu primele detalii legate de noua lor creaţie - World in Conflict, cunoscut până nu demult sub numele Project ICE. Spre deosebire de Ground Control însă, povestea noului şi arătosului joc de strategie ne aruncă înapoi în timp, cândva prin 1989, şi va urma un făgaş alternativ al istoriei, în care Războiul Rece refuză să ia sfârşit, culminând cu izbucnirea celui de-al treilea caft mondial. Jucătorul va fi aruncat, evident, la cârma armatei americane şi va fi asmuţit împotriva furiei cotropitoare a sovietelor, care a călcat Europa în picioare, iar acum ameninţă să-i radă pe yankei de pe faţa pământului. Festinul strategic va culmina cu un multiplayer încăpător, în care se pot înghesui până la 16 jucători, care vor putea alege dintr-un număr de patru specializări - Infantry, Armor, Support Forces sau Aerial. Apoi, vor trece la defrişarea pădurilor şi spulberarea structurilor inamice într-un mediu distructibil, manevrând carne de tun şi tot soiul de jucării aducătoare de moarte, precum avioane de vânătoare, elicoptere de asalt, tancuri, piese de artilerie şi boabe atomice.

Noul măcel mondial plănuieşte să ne invadeze PC-urile în primăvara anului de graţie 2007. Până atunci, nu ne rămâne altceva mai bun de făcut decât să salivăm după noi imagini şi să-l aşteptăm cu degetele tremurânde.

SEGA GONE SHOPPING

După ce a cumpărat Creative Assembly, cunoscut pentru seria Total War, şi a încheiat un acord cu Obsidian în vederea realizării unui RPG next-gen, SEGA a ieşit din nou la cumpărături. De această dată, nu s-a mulţumit cu unul, ci cu două studiouri - Sports Interactive, "vinovat" pentru seria Football Manager, şi studioul american Secret Level, responsabil pentru Magic The Gathering: Battlegrounds şi America's Army: Rise of a Soldier (versiunile pentru Xbox şi PS2).



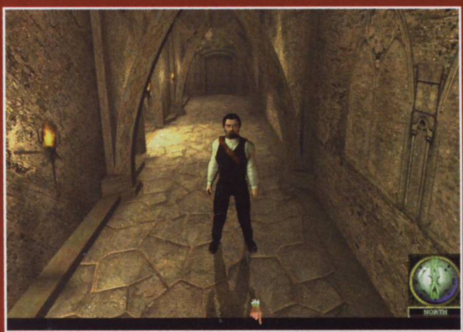
THE ROOTS, ANULAT

După mai bine de un an, în care nu s-a mai auzit nimic despre îndelung amânatul şi reamânatul RPG al băieţilor de la Tannhauser Gate, Cenega Publishing n-a mai înghiţit găluşca, s-a spălat pe mâini şi l-a trimis la groapă. Punct. Mă întreb câţi dintre noi aşteptau jocul ăsta cu interes. Ducă-se pe pustiu...

LIMBO OF THE LOST

Vă era dor de un adventure point & click ca în vremurile bune? Cei de la G2 Games s-au gândit la voi şi promit un asemenea joc pentru luna decembrie a acestui an. Iniţial, LIMBO of the LOST a fost gândit ca un adventure în mod text pentru Atari ST, ulterior el

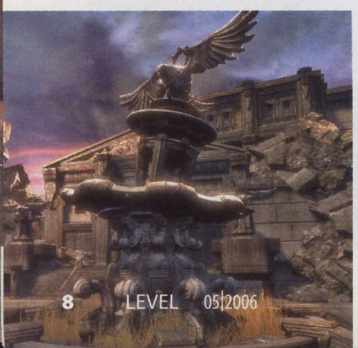
fiind reorientat spre modul point & click pentru Amiga CD32/A1600. În final, producătorul Majestic Studios a îmbrăţişat noile tendinţe din game design şi a venit cu promisiunea unui adventure de neuitat. Misiunea noastră va fi să-l ajutăm pe căpitanul Benjamin Spooner Briggs să exploreze şi să dezlege misterele din Limbo, un tărâm între Rai şi Iad în care ajung



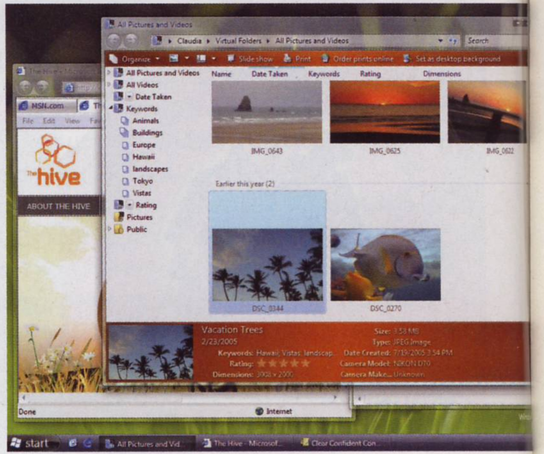
sufletele celor care nu au fost salvaţi de păcatul originar. Practic, este o nouă interpretare a misterului legat de soarta echipajului de pe „Mary Celeste", vas care a fost găsit abandonat lângă Portugalia în 1872. Pe lângă o atmosferă incredibilă, suntem asiguraţi că ne vom mai destinde puţin cu puzzle-uri ingenioase, iar grafica jocului va face cinste acestui adventure.

THQ PUNE MÂNA PE UNREAL ENGINE 3

Oamenii de la Epic o duc bine, iar de acum înainte o vor duce şi mai bine, deoarece THQ a intrat în hora celor care au achiziţionat tehnologia Unreal Engine 3. THQ n-a anunţat însă care sunt jocurile ce vor folosi noul engine. Cel puţin nu încă.



CUMPĂRAŢI-VĂ MEMORIE PENTRU VISTA



Dacă nu v-aţi făcut deja upgrade pentru Oblivion, ar trebui să strângeţi, totuşi, bani pentru aşa ceva. Nu de alta, dar conform ultimelor dezvăluiri, va trebui să aveţi în calculator cel puţin 2 GB de memorie ca să puteţi juca ceva sub Windows Vista. Viitorul sistem de operare de la Microsoft necesită 800 MB numai pentru a rula, iar programe relativ mici (precum Paint) vor înghiţi în jur de 1 GB de memorie. Aşadar, strângeţi cureaua, că e grav.

CÂŞTIGĂTORII TOMBOLEI „MERITĂ SĂ JOCI ORIGINALE" - MARTIE 2006 ORGANIZATĂ DE BEST DISTRIBUTION ŞI LEVEL

Vă reamintim că tot ceea ce trebuie să faceţi pentru a participa la acest concurs este să achiziţionaţi jocurile originale, consolele şi accesoriile pentru console distribuite în România prin Best Distribution şi să completaţi taloanele de concurs incluse în cutia produsului.

- Jocul original **The Elder Scrolls IV: Oblivion** a fost câştigat de Natalia Lung din Oradea.

- Un **abonament pe 12 luni la revista LEVEL** a fost câştigat de Daniel Oprea din Galaţi.

- Banii necesari achiziţionării jocului **Batman Begins** (130 lei - 1.300.000 lei vechi) îi vor fi returnaţi Alinei Gabriela Savin din Iaşi.

- Un **SUPER tricou cu Saints Row** a fost câştigat de Mircea Vlah din Galaţi.

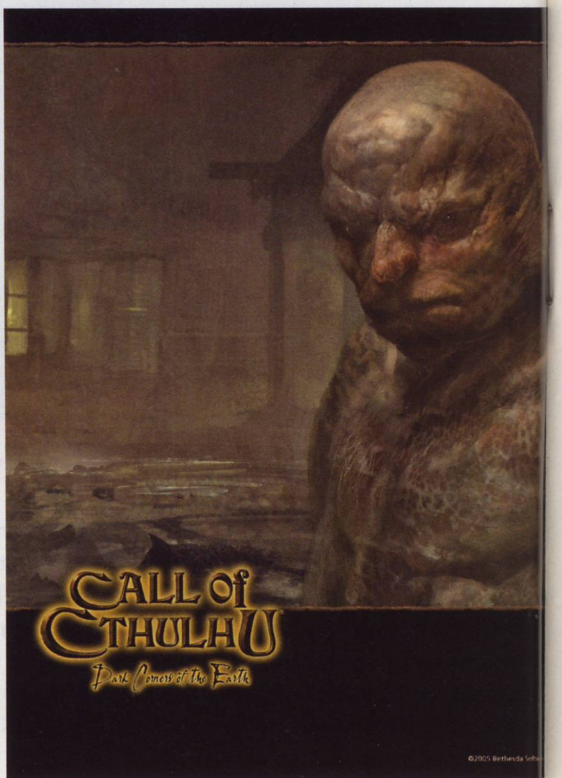
- 2 seturi de câte 2 **MEGA postere** cu jocurile True Crime: New York City şi Gun au fost câştigate de Cristina Sandu din Bucureşti şi de Dragoş Mănescu din Bacău.

FELICITĂRI tuturor câştigătorilor, precum şi celor care au trimis şi vor trimite în 2006 taloane completate corect şi complet. Nu uitaţi că toate taloanele trimise pe parcursul anului intră la marea tragere la sorţi anuală, care va avea care mare premiu O CONSOLĂ PLAYSTATION 2 CU 10 JOCURI ORIGINALE PS2.

Pentru detalii suplimentare în legătură cu organizarea concursului, vă stăm la dispoziţie la numărul de telefon 021-408.30.90.

ADIO HEADFIRST...

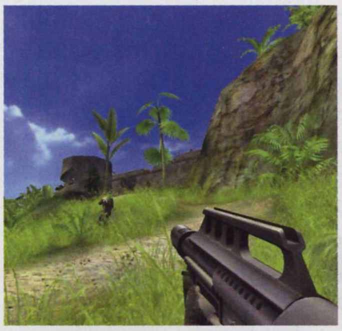
Dacă aveaţi nevoie de încă o confirmare că în industria jocurilor originalitatea şi creativitatea nu sunt nici necesare şi nici suficiente pentru a asigura supravieţuirea unei companii producătoare, ei bine, iat-o: Headfirst, producătorul lui Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth (unul dintre cele mai bune jocuri pe care mi-a fost dat să le văd în ultimii patru ani), este în proces de faliment. Se pare că "moartea" distribuitorului Hip Interactive (principalul "sponsor") ar fi fost una dintre cauzele majore ale problemelor financiare ce i-au asaltat pe omuleţii de la Headfirst. Singura portiţă de scăpare ar fi fost CoC: Destiny's End (sequel-ul lui DCotE), însă, în ciuda interesului manifestat de o serie de distribuitori, problemele financiare ale companiei au atins punctul critic înainte ca un contract (care ar fi salvat Headfirst de la faliment) să fie încheiat. Să le fie ţărâna uşoară.



FARCRY ŞI CRYENGINE AU INTRAT ÎN PROPRIETATEA UBISOFT

Acum, că oamenii de la Crytek au trecut cu căţel, cu purcel, din ograda Ubisoft în curtea celor de la EA, Ubisoft n-a stat pe gânduri şi a pus mâna pe drepturile exclusive asupra numelui FarCry şi a primului CryENGINE.

Acordul le va da celor de la Ubisoft ocazia să realizeze noi jocuri în cadrul importantei francize, FarCry Instincts Evolution (Xbox) şi FarCry Instincts Predator (Xbox 360) fiind aproape de lansare, să îmbunătăţească şi să folosească motorul CryENGINE la dezvoltarea altor jocuri.



SAVAGE 2: A TORTURED SOUL - SINGLE PLAYER ŞI MULTIPLAYER LAN GRATUITE!

Sălbăticiunile de la S2 Games au anunţat cu voioşie că sequel-ul Savage 2: A Tortured Soul va putea fi jucat în mod gratuit, după ce îl descărcăm. Adicătelea ne vom putea stoarce creierii, fără a scoate marafeţi din buzunare, de-a lungul unui tutorial, urmat de o campanie solo plină de inteligenţe artificiale numai bune de pus pe jar, şi multiplayer prin reţeaua de la bloc! Dacă măcelul local nu reuşeşte să ne satisfacă poftele, va trebui să ne căutăm prin buzunare după 30 de dolari, pentru a ne continua peripeţiile online. Pare mult, pare puţin? Până la vară, când vor termina de lucrat la joc, avem destul timp să cugetăm.

BLIZZARD DAT ÎN JUDECATĂ

Se pare că politica Blizzard în ceea ce priveşte World of Warcraft începe să se întoarcă împotriva lor. Dacă până acum au banat, suspendat, condamnat şi licenţiat până şi litera "W", iată că le-a venit şi lor rândul.

Un anume individ care a creat un ghid de World of Warcraft s-a supărat extrem de tare când Blizzard şi Vivendi nu i-au permis să-l şi vândă pe E-bay, pe motiv de copyright. Ca urmare, el i-a dat în judecată şi speră să şi câştige. Noi suntem alături de el.

Povestea completă este de fapt mult mai impresionantă.

ŞOFER DE AUTOBUZ SURPRINS JUCÂNDU-SE LA VOLAN

Steve Allcock, un şofer de autobuz din Lancashire, Marea Britanie, a fost concediat, imediat după ce pasagerii s-au plâns companiei de transporturi că acorda mai multă atenţie PSP-ului decât condusului. Conducerea companiei a analizat înregistrările camerei de luat vederi din interiorul autobuzului şi a constatat că, într-adevăr, Steve îşi făcea de cap prin GTA Liberty City, plimbându-şi mânuţele când pe volan, când pe PSP-ul de pe genunchi.

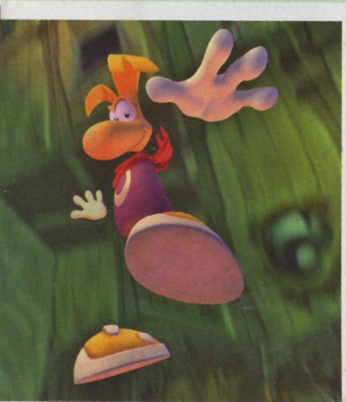
Steve nu numai că a primit un şut în fund, dar a fost dat şi pe mâna poliţei, riscând să fie acuzat de neglijenţă la volan.

UBISOFT RENUNȚĂ LA STARFORCE

Nemulțumiți că „infailibilul" sistem de protecție StarForce folosit de Ubisoft le-a cam întors sistemele de operare pe dos, o mulțime de jucători i-au cerut socoteală distribuitorului francez. Asaltat de plângeri și procese de pe urma cărora s-ar putea alege cu o gaură de 5 milioane de verzișori, Ubisoft a decis astfel să renunțe la includerea controversatului sistem de protecție în jocul Heroes of Might and Magic V, precum și în jocurile viitoare, pe care le va proteja împotriva copierii cu ajutorul sistemului de protecție SecuROM.

ALONE IN THE DARK ȘI PE PC

Fiind băieți de treabă, cei de la Atari s-au decis să nu ne mai țină în suspans și au confirmat versiunea pentru PC a jocului Alone in the Dark: Near Death Investigation. Mai mult decât atât, domniile lor ne-au asigurat că va fi lansat odată cu varianta de Xbox 360, mai precis în toamna acestui an. Cu Near Death Investigation, Atari vrea să recucerească fanii genului action/survival, atât cu ajutorul storyline-ului, cât și apelând la cele mai noi efecte în materie de grafică. Fizica jocului și locațiile pregătite vor însufleți gameplay-ul și vor contribui la experiența deosebită cu care suntem obișnuiți când vine vorba de Alone in the Dark. Până la lansarea din această toamnă, producătorii au anunțat și o mulțime de materiale care să le susțină promisiunile și pe care vi le vom prezenta prin intermediul site-ului și al DVD/CD-ului.



UN NOU JOC RAYMAN

Ubisoft a anunțat că se lucrează de zor la realizarea unui nou joc din seria Rayman. Denumit provizoriu Rayman 4, acesta se pregătește să facă ochi în preajma sărbătorilor de iarnă, pentru sistemele din actuala și viitoarea generație. Jocul, ale cărui personaje și universuri au acaparat mințile și degetele jucătorilor de pretutindeni, ne va lăsa muți de admirație și ne va impresiona total, a mai adăugat Yves Guillemot, chief executive officer Ubisoft, acesta refuzând, deocamdată, să scape mai multe informații despre viitorul joc Rayman.

SE VOR LANSA — MAI 2006

Joc	Distribuitor
Heroes of Might and Magic V	Ubisoft
X-Men: The Official Game	Activision
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft
TimeShift	Atari
Faces of War	Ubisoft
Hitman: Blood Money	Eidos
Tortuga - Two Treasures	Ascaron
SiN Episodes: Emergence	EA
FlatOut 2	Empire
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ

NOI PROBLEME PENTRU PLAYSTATION 3?

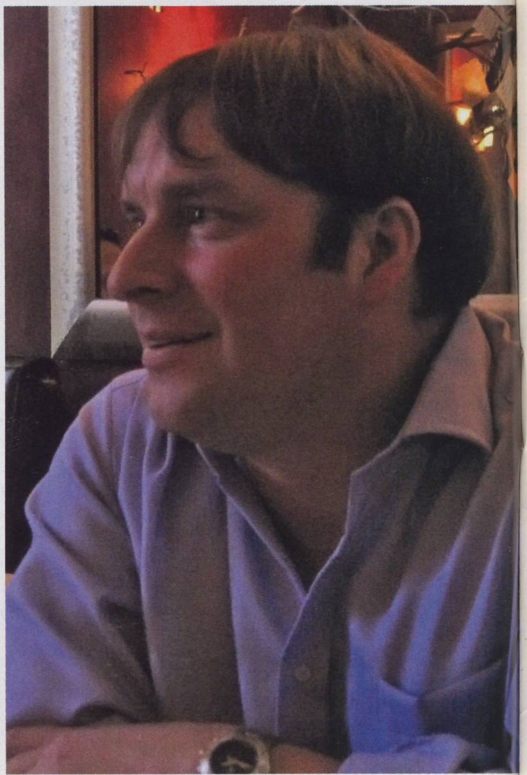
Pe scurt, Sony a decis să nu-și arate consola la salonul E3 din acest an. Cum de ce? Ei bine, se pare că oamenii de la Sony nu sunt în stare să înghesuie toate componentele sistemului în carcasa suplă a consolei cu care au defilat până acum prin fața gurilor căscate. Colac peste pupăză, se zvonește că sistemul de operare ar consuma până la 25% din resursele procesorului și 18,75% din cantitatea de memorie. Să le fie de bine.

PrePay
întinde-te la poveşti

Vivendi în România

După ce oficialii de la Valve şi NCSoft au dat cu nasul prin ţara noastră, iată că în luna martie un alt personaj important în lumea gaming-ului ne-a confirmat faptul că lucrurile încep să se mişte şi la noi. Este vorba despre Guenter Cohnen, directorul pentru Europa de Est al Vivendi Universal Games, cu sediul în Germania. Dânsul este responsabil pentru teritoriile – pieţe emergente (cu asta ne-a uns pe toţi la suflet... am ajuns emergenţi, în sfârşit!) din Europa de Est: Polonia, Cehia, Ungaria, Ucraina, România, Bulgaria, Rusia etc.

Cum am rămas fără reportofon pe drum, am apelat la interviul luat de Carmen (care, ca o profesionistă, şi-a notat tot), ce a surprins cam toate subiectele importante dezbătute în cadrul unei conferinţe de presă foarte relaxate şi interesante. Iată-l mai jos:



Carmen Ivanov: Care sunt planurile Vivendi pentru Europa de Est în anul 2006?

Guenter Cohnen: Pentru Vivendi este foarte clar că zonele Europei de Est reprezintă o piaţă foarte importantă pentru viitor. Această piaţă are cea mai mare creştere din lume şi sperăm ca în următorii ani să o putem aduce la nivelul pieţei din vestul Europei.

CI: Ce ne puteţi spune despre jocurile pe care Vivendi le va lansa în 2006?

GC: Vom avea o mulţime de produse bazate pe licenţe de film. Astfel, vom începe în viitorul apropiat cu Ice Age (2), care va fi urmat de alt produs, în octombrie, şi anume Scarface, bazat pe filmul cu Al Pacino, urmat de Eragon, care are la bază filmul şi cărţile Eragon. Vom avea, de asemenea, CaesarIV, expansion-ul World of Warcraft – The Burning Crusade şi jocuri pentru consola PSP (PlayStation Portable) cum ar fi Miami Vice, produs exclusiv pentru PSP. Vom lansa şi două jocuri de tactică şi strategie. Unul dintre acestea este Joined Task Force, joc produs de o echipă din Ungaria, şi încă un joc numit World in Conflict, care va fi axat mai mult pe online decât pe single player.

CI: Pentru că aţi pomenit de expansion-ul de World of Warcraft, aş vrea acum să ne spuneţi când se va lansa şi mai ales cum se va numi noua rasă introdusă în joc.

GC: [râzând] NU vă pot da numele noii rase din World of Warcraft. Expansion-ul World of Warcraft - The Burning Crusade va apărea pe piaţă în luna octombrie anul acesta. Desigur, aceasta este data stabilită, dar nu putem să o garantăm. Expansion-ul World of Warcraft: The Burning Crusade va extinde jocul nu numai cu o nouă rasă, al cărei nume va fi dat publicităţii la E3 (Los Angeles) în luna mai anul acesta, ci şi cu noi teritorii şi cu un nou design de nivel. Îmi pare rău, dar din păcate încă nu vă pot spune mai multe, neavând acceptul companiei Blizzard, producătorul jocului, să fac acest lucru.

CI: Aş dori acum să ne spuneţi când va ajunge pe rafturile magazinelor jocul Ice Age.

GC: Jocul Ice Age se va lansa în prima săptămână din aprilie.

CI: În ceea ce priveşte Caesar IV, când va lansa Vivendi Universal Games jocul pe piaţă şi ce va aduce nou faţă de precedentele titluri din serie?

GC: Jocul Caesar IV va ajunge pe piaţă în luna octombrie 2006. Trebuie să precizez că am refăcut complet tot jocul şi am rezolvat toate problemele din Caesar III, care e un joc vechi de cinci ani. Vom avea un engine nou, cu o grafică impresionantă. De asemenea, vom oferi o experienţă de city builder mult îmbunătăţită şi vom introduce o serie de personaje noi care vor veni în ajutorul jucătorului. Trebuie să menţionez că lumea în care se vor mişca jucătorii, în care îşi vor construi oraşele, va fi foarte, foarte întinsă.

CI: Pentru că rata pirateriei este impresionantă în România (peste 90%), vă rog să ne spuneţi ce măsuri va lua compania Vivendi pentru ca produsele proprii să fie mai puţin afectate de acest fenomen, şi aici ne referim la măsurile care vor viza ţara noastră.

GC: În primul rând, pirateria este o problemă pentru noi deoarece piraţii fură banii necesari pentru producerea de noi jocuri. De aceea lucrăm îndeaproape cu avocaţii pentru a limita şi preveni importurile ilegale de software piratat, fie că sunt distribuite prin internet sau direct în stradă. Astfel, lucrăm cu BSA (Business Software Alliance) să vânăm piraţii şi să îi eliminăm de pe piaţa software.

Strategia noastră pentru următorii cinci ani este să încercăm să localizăm jocurile pentru piaţa românească. Pentru aceasta însă va fi nevoie ca piaţa să atingă un anumit prag. Trebuie investiţi mulţi bani în localizare, la studiourile noastre din Dublin sau din America. Pentru a vă face o idee, costurile de localizare pentru un joc sunt undeva între 10.000 şi 50.000 de euro. Atât timp cât în România se vând 2.000 de bucăţi dintr-un joc, acest lucru este irealizabil şi neprofitabil.

După ce jocurile vor fi adaptate mai mult pieţei româneşti, acestea vor deveni mai uşor de utilizat pentru jucătorii români, dar până atunci este nevoie să eliminăm pe cât posibil pirateria şi să creştem substanţial vânzările de jocuri originale în România.

CI: Domnule Guenter Cohnen, o întrebare specială acum, şi aceasta va viza un subiect foarte drag mie... şi anume Diablo III. Când va fi finalizat acest proiect şi, dacă va fi finalizat, va putea fi jucat doar online sau va exista şi varianta single player?

GC: Din păcate, nu vă pot spune absolut nimic despre Diablo III. Nu am nici o idee când va apărea, cum va arăta sau ce va conţine. Îmi pare foarte rău.

CI: Ne puteţi spune măcar dacă acest joc este în producţie?

GC: Din câte ştiu eu, Diablo III nu este în producţie. Acest tip de informaţie este strict interioară Blizzard şi de aceea nu o pot face publică în momentul de faţă. Decizia de a da publicităţii informaţii despre Diablo III aparţine strict companiei Blizzard. Nu se pune problema că nu aş vrea să vă spun ceva despre Diablo III, şi eu la rândul meu sunt un fan Diablo şi aş vrea să-l joc, dar în momentul de faţă nu am nici o informaţie certă despre el.

■ **Mitza**

Cum e să fii Fanatic Gamer

Pentru că în țara asta există o singură emisiune de radio dedicată jocurilor, pe care o susținem de ani de zile, ne-am gândit să o punem sub lumina reflectoarelor pe realizatoarea acestei emisiuni, domnișoara Carmen Ivanov, pentru care batem (aproximativ) săptămânal drumul până la București, ca să ne dăm cu părerea despre cele mai fierbinți jocuri ale momentului.

Dă basu' mai tare!

Mitza: Singura emisiune radio din România ce se ocupă de domeniul jocurilor. De ce?

Carmen: Ar fi ipocrit din partea mea să spun că sunt singurul jurnalist de radio căruia îi plac jocurile pe calculator și care s-a gândit să realizeze o astfel de emisiune. Mai mult decât atât, jocurile pe calculator, ca subiect de emisiune de divertisment, chiar și acum în 2006, sunt privite cu un grad exagerat de scepticism din partea celor care conduc diverse instituții media, și aici mă refer la radiouri și televiziuni. Rezultatele sunt dezastruoase, o singură emisiune radio dedicată, două-trei reviste și nici un show TV național pe această temă. Să spunem doar că am prins o conjunctură bună atunci când am înaintat proiectul de emisiune și că mi-am dorit foarte tare ca această emisiune să „trăiască".

M: Cum a pornit emisiunea și cum a evoluat ea în timp?

C: Radio Contact Reșița a fost frecvența pe care a debutat emisiunea Fanatic Gamer prin anul 2000. La vremea aceea am avut baftă de un director de programe cu viziune care a susținut proiectul propus de mine deși nu prea înțelegea cum voi prezenta produse video la radio. Ca să nu mai vorbesc de faptul că proprii mei colegi îmi adresau amabilități de genul citez: „e ca și cum ai prezenta parada modei la radio".

După o serie de dezbateri cu opinii pro și contra am ajuns la un consens: fac o emisiune pilot și dacă echipa de la Contact pricepe ceva din ea, se difuzează...

Și s-a difuzat!

Colaborarea cu revista LEVEL a venit de la sine dat fiind că la acea vreme eram cam singurele surse ok de informare. În mai puțin de jumătate de an, Fanatic Gamer a devenit cel mai ascultat segment orar de week-end!

La radio MIX FM situația a fost ceva mai complicată pentru că nu se mai punea problema difuzării emisiunii pe o stație locală, ci pe o rețea națională de 28 de radiouri locale plus București. Deși emisiunea a luat o pauză de doi ani, a revenit pe unde, însă într-un cu totul alt format. Dacă la radio Contact emisiunea era de tip monolog, la MIX FM am regândit formatul și l-am transformat într-unul mult mai dinamic, cu doi sau mai mulți invitați pentru fiecare ediție.

Așa că, după o serie de discuții foaaarte lungi cu Mike, redactorul-șef LEVEL de la acea vreme (2004), care a fost mai mult decât receptiv la propunerea de colaborare cu Fanatic Gamer, am pornit proiectul cu promisiunea că cel puțin de trei ori pe săptămână un redactor LEVEL va vizita Capitala pentru a participa la emisiunea Fanatic Gamer.

M: Care au fost momentele cele mai bune și cele mai rele?

C: Au fost multe momente bune, ediții bune, interviuri în exclusivitate de la E3, interviuri cu reprezentații Vivendi, NC Soft, Logitech, Funcom (care a susținut timp de un an și jumătate rubrica Anarchy Online Fanatic's). Nu putem uita de edițiile cu subiecte spectaculoase în care redactorii LEVEL chiar au dat tot ceea ce a fost mai bun ascultătorilor Fanatic Gamer, au dat mai mult decât informație, au oferit o experiență unică. A mai fost un moment simpatic, la un Fan Meeting Fanatic Gamer, pe care l-am organizat într-unul dintre cluburile cu specific „metalist". După ce spiritele erau mai mult decât încinse, și-au făcut apariția și câțiva ascultători fideli ai emisiunii, cu vârste cuprinse între 10 și 12 ani. Aceștia nu numai că nu au fost deloc impresionați de decor, muzică și atmosferă, dar nu s-au lăsat până când nu au primit răspunsuri la fiecare întrebare din mia de întrebări pe care au adresat-o. Cel mai important moment consider însă că a venit odată cu nominalizarea emisiunii Fanatic Gamer anul trecut la Premiile Clubului Român de Presă, la secțiunea IT. Pentru că Fanatic Gamer a avut de luptat cu câteva sute de materiale de toate tipurile TV, print, online, radio și a câștigat un binemeritat loc doi după selecția făcută de Clubul Român de Presă.

Cel mai "rău" moment a fost " trimiterea cu forța în vacanță" a emisiunii pentru două luni și schimbarea zilei de difuzare.

Mike, Carmen, cioLAN și Mitza la emisiunea de Oblivion. Bau!

M: Care sunt planurile pentru viitorul emisiunii? (chiar, care sunt planurile pentru viitorul emisiunii?)

C: Mai multe interviuri, mai multe premii (un aspect pe care ascultătorii Fanatic Gamer îl adoră, spun ei) și poate chiar o variantă TV!

M: Godzilla vs. Superman. Cine câștigă? (da, este o întrebare, așa că trebuie să răspunzi la ea ;))

C: Ciudată întrebare! Mai ales că și tu Mitza știi care este adevărul: Având în vedere că ambele personaje se tem de păianjenii portocalii (dat fiind că sunt imaginare, pot să le pun ce temeri doresc eu), iar micul păianjen portocaliu se numește „vs." cred că am dezlegat misterul întrebării tale!

Și nu uitați, puteți asculta emisiunea în fiecare sâmbătă de la ora 17, live pe radio MIX FM.

■ Mitza

Erau săraci, dar fericiți

Cam gol în tribune, poate că e blat

Oraş în dezvoltare, angajez primar

CIVCITY ROME

▸ **Producător** Firefly Studios şi Firaxis Games ▸ **Distribuitor** 2K Games
▸ **ON-LINE** fireflyworlds.com/ccr_index.php ▸ **Data lansării** vara 2006

Este clar! Zilele în care lumea se afla la picioarele Romei sunt cele mai potrivite pentru un city-builder. Asta au gândit şi cei de la Firefly Studios (Stronghold), care, împreună cu Firaxis Games, pregătesc un răspuns pentru deja anunțatul Caesar IV. Dacă acesta din urmă este continuarea unei serii foarte îndrăgite de gameri, CivCity: Rome va beneficia de experiența producătorului Firaxis, în al cărui portofoliu se află şi Sid Meier's Civilization III şi IV.

Roma la picioarele noastre

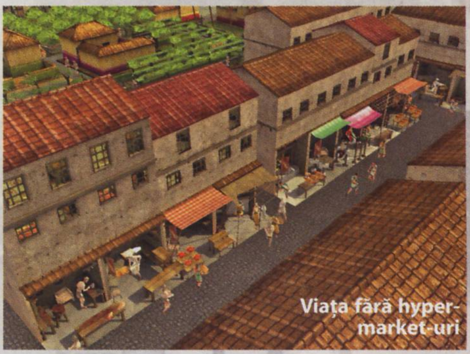
Totuşi, până vom primi Roma pe mâini, va trebui să ne demonstrăm priceperea pe spinarea unor oraşe mai mici, de a căror bunăstare va depinde cariera noastră în administrație publică. Cu un buget limitat, vom începe să punem bazele primului oraş, moment în care va trebui să luăm şi primele decizii strategice, care vor influența orientarea economică. Amplasamentul oraşului trebuie să țină cont de resursele şi de posibilitățile de dezvoltare pe care le oferă zona aleasă. Atenție sporită merită şi posibilitatea de a crea cât mai uşor rute comerciale, ce se vor transforma în venituri suplimentare care să ajute la dezvoltarea oraşelor. Pentru că în CivCity: Rome suntem scutiți de birocrație şi de consilii locale care să ne respingă proiectele, planul urbanistic va fi în întregime rezultatul imaginației noastre. Totuşi, rămâne un lucru de care este imperativ să ținem cont: vox populi. Reuşim să satisfacem nevoile cetățenilor şi oraşul va înflori, iar noi vom

„When the Romans left Britain, we were f*cked. It was back to the Dark Ages."

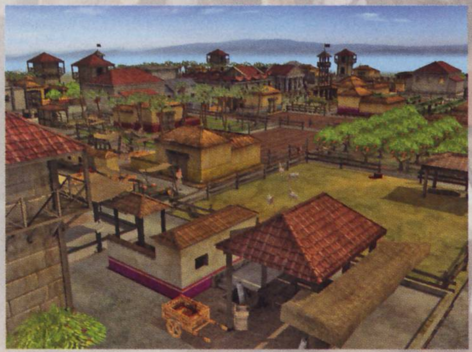
Simon Bradbury – Firefly – lead designer

avea susținere de la centru și ne continuăm drumul spre Roma. În primul rând, vom face tot posibilul să atragem un număr cât mai mare de locuitori, iar oferta noastră trebuie să conțină clădiri în care să locuiască aceștia, și locuri de muncă. După ce am reușit să-i ademenim și să-i punem la muncă, ne vom îngriji și de necesitățile cetățenilor legate de sănătate, infrastructură, cultură, religie sau divertisment. Este anunțat un sistem „smiley face" asemănător celui din Civilization care să ofere informații legate de gradul de mulțumire a populației. Bineînțeles că va fi mai puțin costisitor să prevenim decât să combatem epidemiile, incendiile sau răscoalele. De asemenea, dacă ignorăm vocea poporului, ei pot lua în calcul și o carieră în cultivarea căpșunilor prin peninsula Iberică, iar orașul nostru rămâne fără resursele lui cele mai prețioase: forța de muncă și plătitorii de taxe. Taxele percepute sunt direct

Un exemplu de amplasament strategic


Viața fără hyper-market-uri

proporționale cu condițiile de trai pe care le vom oferi populației, așa că tot ceea ce construim trebuie privit ca investiție și nu drept cheltuieli. Aspectul economic din CivCity: Rome va fi structurat pe înlănțuirea activităților care transformă materia primă în produsul finit. De exemplu, vom avea ferme de animale, măcelării și băcănii sau, pentru luptele din arene, vom avea nevoie și de școli de gladiatori și instructori. Producătorii au anunțat că în CivCity: Rome conflictele vor fi tratate într-un mod cât se poate de simplist, însă nu ne-au oferit mai multe detalii. Argumentul lor legat de acest aspect este, pe bună dreptate, că scopul acestui joc este acela de a te îngriji de condiția orașelor și a cetățenilor și că oricum vom avea destul de muncă la partea de city-building. Per total, este promis un gameplay foarte aprofundat care să-i mulțumească și pe cei mai însetați de micromanagement dintre noi.


O privire la periferie

De la Civ în dar

Prezența echipei de la Firaxis la acest proiect și-a lăsat din plin amprenta și unele influențe Civ sunt anunțate. Pe lângă sistemul smiley-face, vom mai avea arbore tehnologic cu peste 70 de inovații care abia așteaptă să fie descoperite și să pună umărul la dezvoltarea orașelor. De asemenea, vom putea construi Minuni care ne vor oferi diferite bonusuri și vom avea mari personalități ale timpului. Acestea sunt elemente care au adus un plus de savoare în Civ IV și, dacă implementarea lor va fi bine gândită, vor avea același efect și asupra jocului de față. Fără impact asupra gameplay-ului, mai mult ca un bonus, jocul ne pune la dispoziție o mini enciclopedie virtuală – CityPedia – în care vom găsi o mulțime de informații legate de acele timpuri, chiar și unele picanterii ale societății romane. Importul acestor elemente din Civ poate da jocului CivCity: Rome un plus de profunzime, dar cu siguranță că va influența și atmosfera și „realismul" jocului.

Viața orașelor din CivCity: Rome se anunță a fi deosebit de animată, iar noi, pentru prima oară într-un city builder, vom putea să dăm buzna în casele oamenilor. Acțiunea Big Brother va avea loc în toate clădirile și de abia aștept să-i văd pe micii romani cum se agită prin Senat, gladiatorii care se duelează în arenă sau să arunc un ochi la cursele de care de lupte. Sunt promise sute de clădiri diferite, care alături de Minunile construite vor da orașelor un aspect extraordinar. Și locuitorii vor avea o înfățișare care să reflecte portul acelor timpuri, același lucru fiind promis și în legătură cu activitățile și comportamentul lor. Ce mai, pasionații acestui univers vor avea destule motive de satisfacție, iar munca la dezvoltarea comunităților va fi o adevărată plăcere.

La muncă, producătorii mei!

CivCity: Rome se va prezenta în fața noastră cu 24 de misiuni care ne vor plimba de la începuturile Imperiului până în zilele lui de glorie. Mai exact, vom începe cu un orășel ca în final să ajungem să administrăm Roma după cum credem de cuviință. Se anunță un joc de toată frumusețea, iar faptul că CivCity: Rome va fi lansat în aceeași perioadă cu Caesar IV cu siguranță îi va motiva și mai mult pe producătorii ambelor titluri. Rezultatul nu poate fi altul decât două jocuri care să ne satisfacă pofta de city builder-e. Pax vobiscum!

■ **Rzarectha**

Antrenamente pot fi făcute în:

Caesar III

Immortal Cities: Children of the Nile

Tropico

PREVIEW

Arachnobsesia prezentă în orice joc care se respectă

- **Producător** Turbine Entertainment
- **Distribuitor** Codemasters
- **ON-LINE** lotro.turbine.com
- **Data apariției** sfârșitul 2006

His prowess was such that none in Gondor could stand against him in those weapon-sports in which he delighted, seeming rather a champion than a captain or king...

Middle Earth, unul dintre puținele universuri comerciale care nu au fost exploatate în ultimii ani în jocurile online, va ajunge până la urmă o lume persistentă, prin intermediul lui Codemasters. Având în vedere proiectele care sunt și vor fi distribuite de compania amintită, jocul de față, Dungeons and Dragons Online și mai nou anunțatul Archlord, în curând nu vom mai fi puși în situația de a ne mulțumi cu ce avem. LOTR Online: Shadows of Angmar a fost anunțat acum doi ani și ceva sub numele de Middle Earth Online, nume care se pare că nu a atras suficient atenția și a fost schimbat. În felul acesta s-a eliminat și neplăcuta situație de a motiva o întârziere atât de lungă. Cu siguranță că s-au schimbat și alte „lucruri" în afară de nume.

The Lord of the Rings Online: SHADOWS OF

And this I also say: you are our captain and our banner. The Dark Lord has Nine. But we have One, mightier than they...

O simt în aer...

Având în vedere multitudinea jocurilor care au apărut în ultima vreme pe baza licențelor Tolkien, cu toții avem o idee cam cum ne-am dori un joc online pe această temă. Sau, poate că din cauza faptului că toate poveștile lui Tolkien au un sfârșit, nu prea știm la ce să ne așteptăm de la un asemenea joc. Finalitatea care predomină în tot acest univers mă face să cred că este extrem de dificil să creezi o lume permanentă, suficient de interesantă și plină de evenimente pentru a convinge oamenii să plătească lunar. Se pare că Turbine a găsit o soluție, și anume crearea unui storyline care să implice în mod major jucătorii. Astfel, după un an de joc, povestea va lua sfârșit și alta va începe, însă nu pentru unul singur, ci pentru întreaga comunitate. Sincer... aș vrea să înțeleg cum se va face asta și cum vor fi integrați noii jucători care vor începe să joace mai târziu, spre sfârșitul anului respectiv, însă asta rămâne de văzut. Părerea mea este că e imposibil. Dar e bine să nu subestimăm una dintre cele mai experimentate companii producătoare, Turbine Entertainment.

This only would he say, that Imladris was of old the name among the Elves of a far northern dale, where Elrond the Halfelven dwelt, greatest of lore-masters

Cred că un skandenberg era de preferat

La Inelu' lăudat

Avem deja o serie de MMORPG-uri online pe piață sau care sunt pe punctul de a fi lansate, fiecare încadrându-se în aceeași linie general valabilă, aceeași structură de joc, exceptând, evident, Eve Online. Oare ce poate aduce nou acest viitor Stăpân de Inele Online, care să îi atragă pe oameni să plătească pentru el și nu pentru World of Warcraft sau Lineage sau mai știu eu ce? Sincer, deocamdată nu am văzut absolut nimic special. Evident, în ideea că jocul va urmări temporal aventurile celebrului Fellowship, că va avansa în timp și concomitent lumea se va schimba, quest-urile vor trebui să aibă și ele o structură diferită, care să excludă „Du-te și omoară 50 de hobbiți și adu-mi cravatele lor" sau „Adu-mi 10 cuie de pe potcoavele cailor lui Rohan". Eu sper că astfel de lucruri vor lipsi, mai ales că Turbine pare foarte pornit spre a urmări cu acuratețe caracteristicile acestui univers. Însă Middle Earth este un univers restrâns, fără prea multe evenimente. Turbine va lucra cu două licențe deocamdată, cea pentru trilogia The Lord of The Rings și cea pentru The Hobbit. Așadar, limitările sunt și mai mari. Ei bat toaca foarte mult pe faptul că 85-90 % din lume va fi comună și că numai 10-15 % va fi în instanțe. Ceea ce veți face în aceste instanțe va modifica lumea comună, însă în mod particular. Ei dau ca exemplu povestea satului Archet, care va fi parțial ars într-un instance în care veți fi prezenți pentru a-l salva. Când veți ieși din instance, Archet va fi într-adevăr ars, ceea ce va crea, vezi Doamne, impresia de trecere a timpului, de avansare. Însă cu toții știm că impresia aceasta nu va exista decât pentru cei care au făcut quest-ul. Dacă toată lumea a făcut acest quest în mod forțat și dacă toate quest-urile vor fi similare, asta înseamnă că jocul te va obliga să urmărești niște evenimente scriptate, fixe și fără a-ți da prea tare libertatea de a alege ce să faci. Or, secretul succesului la orice joc online stă în libertatea de a face alegeri, de a face ce te taie capul, de a scăpa de constrângeri.

Limitări...

După cum spuneam, Turbine este extrem de pornit spre a urmări cu fidelitate universul lui Tolkien. Asta înseamnă multe lucruri negative pentru ideea generală de joc online, și anume cea de diversitate. În general, diversitatea creează dependență. Una dintre aceste limitări de care știm deja este cea legată de clase. Astfel, jocul va avea nici mai mult, nici mai puțin de patru clase de melee: Champion, Guardian, Captain și Burglar, și nicio clasă adevărată de magie. Turbine a motivat acest lucru prin faptul că în universul lui Tolkien nu prea existau vrăjitori. Părerea mea este că un joc fantasy fără o clasă pură de magie taie din start un sfert din potențialii clienți. Evident, ni se spune că vor fi clase care vor putea folosi ceva în genul magiei, ca de exemplu Ministrel și Lore-Master. Ministrelul va cânta, lumea se va simți bine și va lupta cu plăcere, iar Lore-Master este de fapt un Priest care nu prea va fi capabil de a face damage. Măcar va exista o clasă de range-attack, și anume Hunter-ul. Turbine încercă să facă jocul să fie jucat de preferat în party-uri, fellowships. Jucătorii vor primi o serie de bonusuri și de attack-uri speciale atunci când vor lupta împreună și, după Dungeons&Dragons Online, înțeleg că va fi extrem de greu și aici să faci solo-ing, lucru care mi se pare din nou o limitare inutilă. Un alt lucru la care mă gândesc cu scepticism este cel legat de crafting, despre care Turbine nu spune nimic, ceea ce aproape mă face să cred că nu va exista. Mai departe, în ceea ce privește diversitatea item-urilor, cu toții știm că Middle Earth are câteva artefacte puternice și în rest cam nimic. Așa că mă îndoiesc că se va merge prea departe în ceea ce privește numărul și diversitatea echipamentului. La capitolul PVP, Turbine ne spune că acesta nu prea se încadrează în univers... Personal, spun că PVP-ul ar trebui să definească acest univers. Însă rasele nu îi includ pe The Bad Guys, ci numai pe Human, Elf , Hobbit și Dwarf. Așa că de unde PVP... Oricum, Turbine caută o metodă prin care să rezolve aceasta. Cel mai probabil vor fi arene de PVP, pe care personal le urăsc. Prea multe limitări, prea puțină libertate. Practic, nu respectă prea multă lume rețeta World of Warcraft, deși s-a dovedit că este cea mai bună.

ANGMAR

Da' de Sauron nu zici nimica???

Nu știu exact ce motive a avut Turbine când s-a apucat de făcut acest joc. Probabil, având engine-ul folosit în DDO, s-a gândit că de ce să nu pună repede pe picioare un al doilea MMORPG. Am crezut că Middle Earth Online a fost un proiect mort din cauza pieței suprasaturate deja cu acest subiect. Se pare că m-am înșelat. Personal, deși sunt un mare fan al jocurilor online, privesc extrem de sceptic acest proiect. Practic, nu văd nici măcar un singur lucru care să mă motiveze să joc. Dar nu e bine să dăm cu parul. Nici de la WoW nu m-am așteptat la prea mult și iată că nu a dezamăgit. Așadar, vom vedea.

■ Locke

Adu-mi șapte labe de urs...

Stronghold Legends

Legenda lui Stronghold Legendaru'

- **Producător** Firefly
- **Distribuitor** 2K Games
- **ON-LINE** fireflyworlds.com/shl_index.php
- **Data apariţiei** toamna 2006

Firefly a renunţat la joaca de-a istoria şi, mai nou, are planuri mărețe cu miturile şi legendele Europei medievale. Adică, mai pe înţelesul nostru, „simulatorul" de castel şi război medieval, Stronghold, se va metamorfoza într-o „simulare" de poveste cu Fafniri, Sigurzi, Merlini şi principi valahi turcofobi şi, ocazional, băutori de sânge proaspăt de fecioară învechită. Iată un joc pe care miile de turişti care îşi plimbă fără nici o teamă gâturile dezgolite şi apetisante prin preajma Castelului Bran îl vor devora pe nerăsuflate.

Mitologia salvează strategia?

Observând că Dracula a devenit mai popular şi, implicit mai cunoscut, decât Carol cel Mare, Firefly şi-a îndreptat ochii spre trecutul imaginar al Europei şi, prin intermediul lui Stronghold Legends, ne va propune un tur interactiv al celor mai importante legende şi mituri europene.

Milioanele de metri de peliculă alocaţi isprăvilor regelui Arthur i-au convins pe oamenii de la Firefly că legendele arturiene sunt un material prima'ntâi, mai ales pentru un RTS. Ca urmare, regele Arthur şi cavalerii lui au primit cadou o campanie single player numai a lor. Prea multe detalii n-au fost date publicităţii, însă, dacă Firefly s-a mărginit la a răsfoi doar romanele cavalereşti „featuring" King Arthur, presupun că principalele puncte de interes vor fi debandada iscată de Sfântul Graal şi „scandalurile" cu oamenii lui Mordred.

După ce vom rezolva ciobăneşte „problemele" Camelotului, ne vom deplasa puţin mai spre est, unde „ze Germans", foarte mândri de „Cântecul Nibelungilor", ne vor oferi comanda trupelor lui Sigurd. Deoarece toate versiunile Cântului au ca puncte comune măcelărirea unui dragon şi un mic iureş cu hoardele lui Attila, lucrurile sunt puţin mai clare în cazul de faţă, chiar dacă Firefly nu ne-a miluit cu prea multe amănunte. Fără a fi vreun clarvăzător, prevăd un fir epic sub formă de lasou cu care vom priponi şopârla Fafnir şi, de ce nu, vom biciui straşnic maşina de război hună.

Ultima, dar nu cea de pe urmă, este campania care, pe noi românii, ne va interesa în mod deosebit, deoarece „vedeta" va fi nimeni altul decât fanul numărul unu al hemoglobinei, omul care a stat ca un canin în jugulara Imperiului Otoman, unicul şi adevăratul... contele Vlad Dracul!!! Vlad Dracul? Conte? Cineva s-a documentat puternic. Ceea ce mă face să cred că Stronghold Legends se va ridica la înălţimea aşteptărilor şi nu va uita de legendara campanie a contelui valah împotriva califatului baronului Munchausen, aşa cum ne este ea prezentată de fraţii Grimm, cei doi cronicari yankei de la curtea regelui Arthur. Lăsând gluma la o parte, chiar dacă Firefly s-a jurat pe ce are mai sfânt (probabil o cutie cu Stronghold 1) că ne-a pregătit o campanie focalizată mai mult pe conflictele dintre Vlad Dracul şi turci, prezenţa unor unităţi mai speciale, recte vârcolacii, îmi dă de bănuit că turcii nu vor fi singurii care-l vor întâmpina pe Vlăduţ la drum de seară.

Castelul de Nicăieri

Ăla mic care nu se vede e Dracula ?

Pe ei, vârcolacii mei!!!

Trei campanii mari şi late presupun şi o cantitate deloc neglijabilă de carne de tun. Firefly ne promite că va pune osul la treabă şi nu se va zgârci la capitolul unităţi. Unele surse susţin chiar că Stronghold Legends va arunca în luptă de două ori mai multe unităţi decât predecesorul său, Stronghold 2, şi de aproximativ patru ori mai multe decât primul Stronghold. Iar dacă graniţa dintre mit şi realitate s-a dovedit foarte transparentă la capitolul „storyline", în cazul unităţilor va dispărea complet. Şi cum unde nu-i graniţă nu-s nici grăniceri, o serie de făpturi de basm vor emigra din cărţile de poveşti pe câmpurile de bătălie „strongholdiene". Prezenţa lui Sigurd, dar şi promisiunile celor de la Firefly, ne asigură că dragonii îşi vor face apariţia şi vor încinge armurile celor câţiva nătăfleţi care se vor încumeta să le ţină piept. Contele Dracula, la rândul lui, va atrage (sau

Gușterul de basm

va respinge, încă nu suntem prea siguri) cel puțin o haită de vârcolaci costelivi și, ocazional, un stol de cârcâieci vampirici numai buni de băgat spaima în oasele turcaleților invadatori.

Din fericire pentru inginerii iubitori de realitate, tărâmul real nu se va lăsa nici el mai prejos și va încerca să dea în cap ficțiunii cum se pricepe el mai bine. Adică aruncând în luptă unitățile „pământene" specifice epocii medievale. Cavaleri, arcași, halebardieri, arbaletieri... într-un cuvânt, toată floarea cea vestită a Evului Mediu își va da mâna (sau copita) întru stârpirea șopârlelor zburătoare, a vârcolacilor umblători și a vampirilor sugători de sânge creștin.

Dă-te prins, Fafnire!

Căsuța mea

Capul plecat sabia nu-l găsește acasă

Stronghold 2 s-a vrut combinația perfectă dintre un city-builder (de fapt „castle-builder") și un RTS împachetat în grafica mileniului 3. A eșuat lamentabil. Ca urmare, Firefly a încetat să-și mai poarte nasul pe sus și a coborât puțin ștacheta. Fiindcă Vlad Dracul, Sigurd și Regele Arthur n-au rămas în „istorie" ca membri fondatori ai Institutului de Urbanism Medieval, oamenii de la Firefly nu vor împovăra gamerii cu „detalii" plictisitoare, ci vor aduce în centrul atenției aspectele mai puțin casnice ale vieții de erou medieval. Asta nu înseamnă că micul inginer constructor din fiecare gamer va rămâne șomer, ci doar că partea de „castle management" va fi ușor simplificată. Pe principiul „casa de eroi nu este acasă", se va renunța la vechile conflicte dintre grânarul mereu gol și stomacele șerbilor sau, în caz că grânarul este plin ochi, la eternul război dintre stomacele pline și sistemul defect de canalizare. Mi se pare corect. Dacă Sigurd și-ar fi petrecut trei sferturi din timp construind latrine pentru supuși, Fafnir ar fi trăit și acum, Brunhilda ar fi murit fată bătrână, iar Cântecul Nibelungilor s-ar fi transformat într-un plan de salubrizare de 2000 de catrene și ar fi devenit imnul oficial al măturătorilor de stradă. Mai pe scurt, Stronghold Legends va urma îndeaproape rețeta unui RTS clasic, lăsând „problemele" administrative de care se izbește orice castelan celor care se pricep la ele (alții decât Firefly).

Las vouă moștenire...

Firefly a pierdut contactul cu realitatea în momentul în care și-a închipuit că gloatele vor înghiți un joc sub-mediocru și plin de „găuri" doar pentru că pe cutie scrie Stronghold 2, dar asta e o altă poveste mult mai tristă. Revenind la Stronghold Legends, Firefly ne-a promis că va încerca din răsputeri să-și „ispășească" păcatele. Va avea mult de lucru, pentru că încrederea gamerilor se câștigă greu și, după cum ați văzut, se pierde incredibil de ușor. În primul rând. Ne-au promis că Stronghold Legends nu va fi „înțărcat" decât atunci când se va dovedi îndeajuns de matur încât să poată face față gloatei dezlănțuite. Adică după o sesiune serioasă de testări. Mai apoi, pentru a-i asigura jocului o viață cât mai lungă, pe lângă campaniile clasice va fi introdus un mod de joc suspect de asemănător RISK-ului, precum și un multiplayer mult îmbunătățit (zic ei).

La vânat...

După cum vedeți, promisiunile sunt multe și, pentru unii, apetisante. Eu unul sunt cam sceptic și, având în vedere că Dracula va fi invitatul de onoare, tare mă tem că, în loc de o "infuzie" de sânge proaspăt, gamerul va primi o nemeritată țeapă. Pe de altă parte, sper totuși că Firefly a învățat câte ceva din greșelile trecutului și că va face tot posibilul să se reabiliteze în ochii fanilor. Sunt tare curios dacă va reuși. Voi vedea la toamnă...

■ cioLAN

Băi, tu iar ai ars siguranțele

- **Producător** Valve
- **Distribuitor** Valve
- **ON-LINE** ep1.half-life2.com
- **Data apariției** 31 mai 2006 (bine-ar fi...)

După un final care ne-a lăsat pe toți cu ochii în soare, mă întrebam cât timp le va lua băieților de la Valve să redeschidă supapa și să ne fericească cu un nou capitol din epopeea Half-aică. Nu mi-am încheiat bine cugetarea, că zvonurile conform cărora Valve s-ar fi apucat imediat de modelarea jocului cu numărul 3 în coadă au și început să apară. Valve n-a comentat, dar nici nu le-a infirmat. În schimb, producătorul avea să anunțe că pregătește lansarea unei serii de expansion-uri, sub forma unor episoade, ce continuă povestea exact din clipa în care Half-Life 2 ne-a tăiat macaroana. Intitulat Episode One (HL2 o fi fost preludiul), add-on-ul promite un gameplay și mai alert, un engine grafic mult îmbunătățit și noi metode de răspândire a morții prin City 17. Costumul care l-a făcut faimos pe Gordon Freeman ne va sta din nou la dispoziție, iar ranga va tăia noi cărări printr-un nou capitol, în care Alyx și munca în echipă vor juca, zice Valve, un rol crucial.

La vremuri noi, dușmani noi

Așadar, continuăm povestea din locul în care au lăsat-o baltă. Citadela și întreg orașul zac acum în ruine, însă Alyx a reușit să supraviețuiască exploziei care a mistuit reactorul din vârful Citadelei. Nu numai că a scăpat nevătămată, ci își regăsește și vechile cunoștințe din Half-Life 2: Dr. Freeman, credinciosul robot Dog și Dr. Kleiner, care, din nou, nu va face altceva decât să bombăne și să speculeze pe marginea situației. Dar ce s-a întâmplat oare cu Breed și ce legătură are misteriosul G-Man cu prăbușirea Citadelei? Epi-

Al meu, al meu!

Iar după el, potopul

Femeia la nevoie se cunoaște... după plete

HALF-LIFE® 2 EPISODE ONE

Uite-l! El mi-a furat ouăle!

Şi era nouă...

sode One ne va invita, aşadar, într-un oraş cuprins de haos, cu Antlion-i ce cutreieră neobosiţi printre ruine în căutarea prăzii, soldaţi Combine alergând panicaţi şi oameni care caută cu disperare o portiţă de salvare. Între timp, Kliner şi-a băgat nasul în reţeaua de propagandă a Citadelei, a reuşit să o spargă, iar acum se lăfăieşte pe ecranele din City 17, odinioară ocupate de barba lui Breed. Lupta dintre forţele rezistenţei şi trupele inamice continuă cu înverşunare.

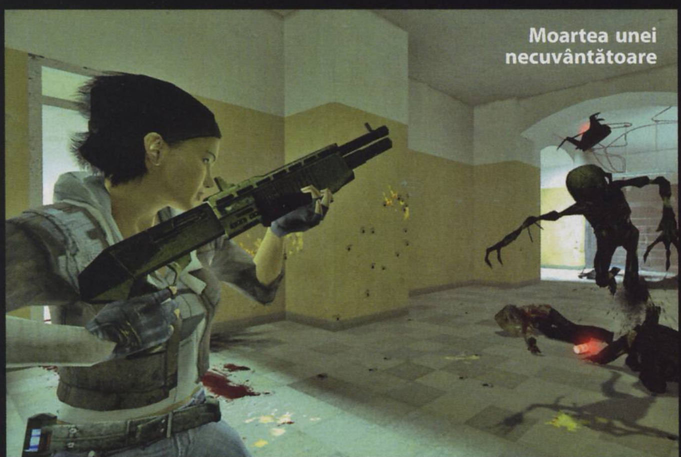
La un moment dat, însă, ceva se întâmplă, iar din praful ce-a înghiţit Citadela răsar noi feţe care-şi revendică bucăţica lor de tort. Episode One marchează astfel apariţia celei de-a treia puteri în universul Half-Life, una care va avea un impact major asupra viitorului lui Gordon, noilor bestii fiindu-le rezervat un loc important în următoarele episoade. Cine să fie ele? O forţă neîntâlnită până acum sau înseşi forţele Combine, creaturile din altă dimensiune despre care amintea Breed în momentele finale din Half-Life 2? Singurele lucruri care au trecut prin poarta dintre cele două dimensiuni, deschisă de Breed în încercarea sa de a evada, au fost cele două nave de luptă Combine. Singurii rămaşi în schemă sunt extratereştrii cu care a dat Breed mâna: Xen.

Cursă contra-cronometru

Dacă în Half-Life 2 Alyx Vane a stat mai mult deoparte, de această dată ea se va ţine ca scaiul de ranga lui Gordon, mereu în miezul evenimentelor şi în văzul gloanţelor. Multe dintre obstacolele care răsar în calea jucătorului în Episode One sunt greu de trecut pentru un singur om, chiar şi pentru „Super"Gordon.

Acum, când câmpurile de forţă ce împărţeau odinioară oraşul au căzut, extratereştrii străbat nestingheriţi oraşul împărţind moartea în stânga şi-n dreapta, iar Alyx se trezeşte luptând cot la cot cu forţele Combine. Citadela continuă să domine oraşul, însă distrugerile provocate de Gordon i-au slăbit rezistenţa. Uriaşa structură ameninţă să se prăbuşească şi să radă de pe faţa pământului întreg oraşul, cu tot cu cetăţenii lui. În aceste condiţii, misiunea lui Gordon Freeman nu va fi deloc una uşoară, eroul fiind nevoit să-şi facă loc cu ranga prin oraş, eliminând duşmani ai omenirii vechi şi noi deopotrivă, inclusiv insistente şi mortale gărzi Antilon, pe care căderea câmpului de forţă le-a dezlănţuit asupra oraşului, şi Stalker-i, neobositele schelete ambulante. De rangă scapă cine poate! ... mai puţin Alyx, care le flutură prin faţa ochilor scutirea de la doctor.

Pe cât de muţi de uimire i-a lăsat pe unii partea vizuală din Half-Life 2, Episode One promite să ofere şi mai mult din acest punct de vedere. Jocul va folosi din plin tehnologia High Dynamic Range Lighting, utilizată deja de Valve în Day of Defeat: Source. Pentru cei care nu ştiu, HDR este o tehnologie nouă, ce iluminează mediul de joc într-un mod asemănător felului în care oamenii percep lumina zilei. Mişto, eh? De parcă la soare te-ai putea uita, dar la Valve ba. Episode One sau Aftermath, cum îl alintă unii, nu va rivaliza însă cu Half-Life 2 prin lungime, oferind doar şase ore de joacă, piperate cu noi elemente de gameplay şi moduri de a interacţiona cu mediul înconjurător. Poate părea puţin, dar să nu uităm că discutăm despre un expansion.

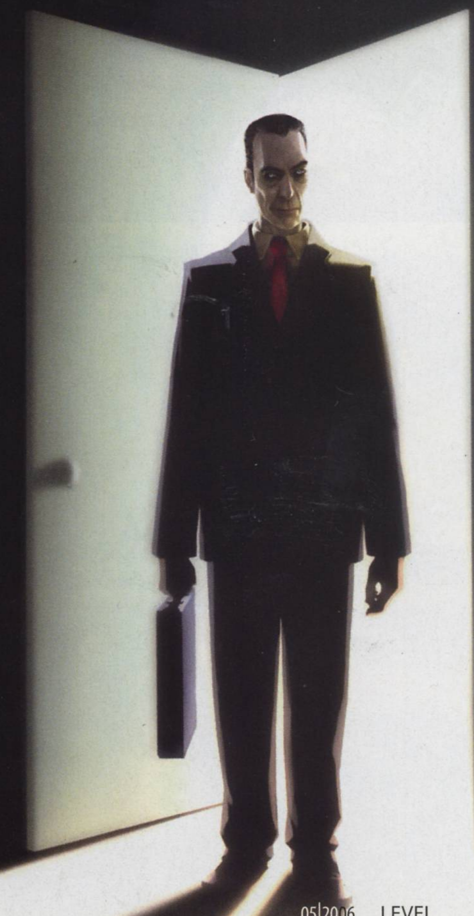


Moartea unei necuvântătoare

De vânzare

În ciuda timpului scurt de joc, partea bună este că Episode One vine cu un AI mult îmbunătăţit, ce-i va permite lui Alyx să execute acţiuni nescriptate, fără a părea mai mult sau mai puţin neajutorată în vâltoarea evenimentelor. Din moment ce Gordon va petrece mult mai mult timp în compania ei, Valve doreşte, se pare, să o transforme într-un personaj mult mai interesant, cu mult mai multe moduri interesante de a interacţiona cu ea. Acum, nu ştiu cât de multe momente de tandreţe vor exista între Alyx şi Gordon, dar dacă ne luăm după declaraţiile mai mult sau mai puţin oficiale ale producătorilor, se pare că vom avea parte de cel puţin un strop de romantism pe undeva. La urma urmei, sexul vinde jocul. Sau Alyx vinde sexul. Sau...

■ KiMO



Îngeri cu draci

Blazing Angels: Squadrons of WWII

Crimson Skies. Ha! Nu este tocmai potrivit să porneşti un review menţionând din prima numele jocului cu care ar trebui să se bată titlul de faţă. Dar, deh, treacă de la mine. Aşadar, Crimson Skies. Un arcade care te ducea undeva în al nouălea cer, printre norişori pufoşi şi mulţi inamici care încercau să dea cu biplanul tău de pământ. De atunci însă a trecut prea multă vreme şi, pe lângă o serie de simulatoare serioase, nu am primit şi noi, ăştia care mai dau cu stângul în dreptul când vine vorba de dogfighting serios, ceva care să facă să fiarbă adrenalina în noi.

Miiiiiiiiiiiiici!

Vive la France!

Nu este aşadar de mirare că tocmai cei care au scos ultimul mare simulator adevărat, şi anume Ubisoft, şi-au încercat mâna şi cu un joc în care seriozitatea unei simulări duse la extrem să fie înlocuită de bucuria copilărească şi puseul de adrenalină pe care ţi le poate da un arcade făcut cu cap. Surprinzător poate este studioul care s-a ocupat de acest proiect, şi anume Ubisoft România, care a avut ca ultim proiect un simulator în toată puterea cuvântului, Silent Hunter III.

Blazing Angels: Squadrons of WWII te pune în pielea unui pilot american voluntar pe care cel de-al Doilea Război Mondial îl găseşte în Anglia, taman bine pentru a pune în picioare o echipă de „zburători" şi a rezolva cam toate momentele importante ale războiului, din aer. Alături de tine îi vei avea pe cei trei compatrioţi: Joe, Tom şi Frank, oameni simpli, după vorbă, port şi nume, pe care dorinţa de a salva lumea de la pericolul nazist îi transformă în aşi ai bătăliilor aeriene. Fiecare dintre cei trei camarazi ai tăi vine cu propriul său aport la succesul grupului. Astfel, Joe este tânărul mecanic care a căzut în cap când era mic şi tot nu şi-a revenit, Tom este tipul responsabil, iar Frank, cel căruia îi place să se arunce cu capul înainte în luptă şi să rupă toţi inamicii. Vei apela destul de des la „talentele" celor trei în timpul misiunilor şi asta cu ajutorul unui sistem simplu de

Otopeni, până aici ţi-a fost!

Mă trece aşa un fior patriotic

comandă. Le vei putea comanda să stea alături de tine în formație, să atace după bunul plac sau să te protejeze când lucrurile devin mai dificile. Joe te va ajuta să îți repari avionul atunci când acesta stă să se dezintegreze, soluția venind sub forma apăsării unor taste, într-o anumită ordine. Lui Tom îi poți cere să ia de pe tine inamicii de care nu poți să scapi, un fel de „taunt" pe care însă nu l-am înțeles cum merge exact, piloții inamici atacându-l pe (de altfel nemuritorul) Tom de fiecare dată când apeși tasta care trebuie. Iar Frank va executa rapid doi, trei piloți inamici în momentul în care te simți depășit de situație.

Se vede aici că s-a dorit destul de mult ca jucătorul să se simtă într-o echipă, ai cărei membri se ajută unii pe alții și între care să se lege o prietenie ce ar da jocului o dimensiune emoțională interesantă. Din nefericire, asta nu se întâmplă. În primul rând, colegii tăi de luptă sunt „croiți" după niște stereotipuri de care nu ai cum să te atașezi. Apoi, în afară de scurtele conversații din timpul (sau premergătoare) luptelor, ei nu există ca indivizi de sine stătători, ci ca „unelte" pe care le folosești când ai tu nevoie. Sunt invincibili (sau, cel puțin, mie nu mi s-a întâmplat să îi văd murind decât în timpul unor misiuni speciale), așa că o să îți pese cât negru sub unghie de ei, și, nu în ultimul rând, sunt enervanți. Cel puțin pe Joe, cu vocea lui de țăran și comentariile tâmpe, l-aș fi dat eu cu nasul de pământ dacă puteam.

Turist în WWII

Revenind la joc, campania single player din Blazing Angels te poartă de-a lungul și de-a latul Europei, dar și în Pacific sau Africa. Misiunile variază de la cele în care trebuie să dai jos o întreagă flotă de avioane inamice, la protecția unor bombardiere aliate în timp ce trebuie să dai jos o întreagă flotă de avioane inamice sau scufundarea unor nave în timp ce trebuie să dai jos și o întreagă flotă de avioane inamice. Ați prins ideea. Pe pământ sau în aer, dacă vezi vreun inamic, trebuie să-l arzi și cam la asta se reduce jocul, ceea ce nu e deloc deranjant pentru că este, până la urmă, un arcade.

Există și câteva misiuni, puține însă, care îți cer să faci și altceva. Ca de exemplu să găsești niște baze germane în deșert în timpul unei furtuni de nisip, ghidându-te doar după conversațiile radio ale inamicilor.

Dogfighting-ul rămâne însă grosul acestui joc și vei avea nenumărate ocazii de a-ți demonstra talentul la bordul celor mai celebre avioane aliate din cel de-al Doilea Război Mondial. Singura problemă majoră pe care am observat-o aici este aceea că atunci când pe cer ai zeci de avioane inamice și aliate, unul mai as decât celălalt, înfruntându-se ca un roi de albine pe prafuri, s-ar putea să te simți pierdut. În mijlocul haosului, cu explozii, fum, avioane care zbârnâie pe lângă tine, o să te încurci în controale și s-ar putea să ți se taie pofta de joc. Însă asta depinde în primul rând de cât de priceput ești tu ca pilot pentru că întreaga nebunie îi va unge pe suflet pe cei care căutau adrenalina deasupra norilor. Problematică însă este lipsa unei vederi din carlingă sau cel puțin posibilitatea de a vedea din „botul" avionului. Jocul îți oferă doar o vedere din spatele avionului, plus o cameră care te leagă de inamicul selectat.

ALTERNATIVĂ

Crimson Skies

Lansat hăt, hăt în 2000, Crimson Skies a reprezentat unul dintre cele mai frumoase surprize pe care cei de la Microsoft au reușit să le facă jucătorilor pe vremea aceea. Cu o grafică și un gameplay de excepție, Crimson Skies rămâne și astăzi unul dintre titlurile de referință ale genului. Ah, și acum țin minte norii ăia...

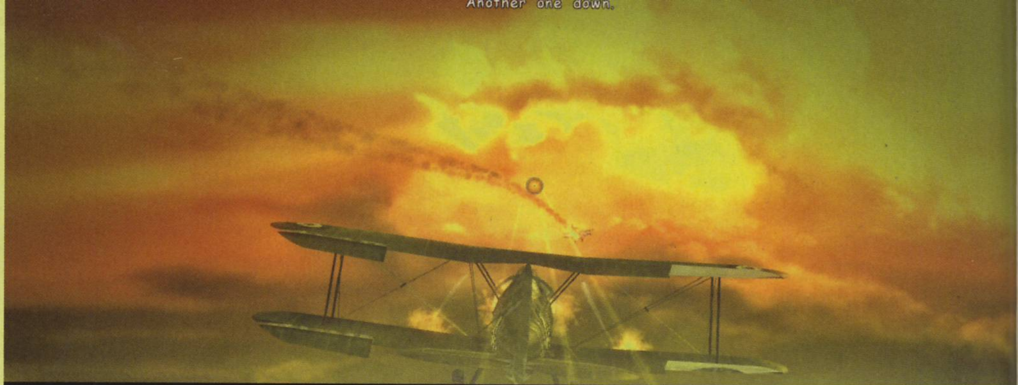
Ultimul face cinste cu un croissant!

Picajul și efectele sale amețitoare

Românul s-a născut poet

Blazing Angels a fost unul dintre jocurile care au promis să arate ceva din mușchii unui Xbox 360, cu a sa „next-generation graphics" și deși în versiunea de PC unele dintre elementele grafice nu au mai reușit să mai

Una peste alta, multiplayer-ul este mai distractiv decât partea de single player, în care te vei putea plictisi la un moment dat de aceeaşi şi aceeaşi rutină.



Eu eram Player1. Player2 nu ştia tastele

ajungă, jocul arată totuşi al naibii de impresionant. Nu s-ar spune asta dacă te uiţi la unele elemente de decor sau la unităţile de teren (care arată în marea lor majoritate destul de penibil), însă dacă ochii tăi sunt fixaţi pe cer şi pe bătăliile pe care le porţi, vei fi cu siguranţă impresionat. Pe lângă nişte scene absolut superbe, cu soarele la asfinţit, aruncând raze printre nori, băieţii de la Ubisoft au mai implementat şi câteva elemente grafice foarte interesante în timpul luptelor. Toate acestea, combinate cu violenţa şi graţia luptelor aeriene, duc la rezultate de multe ori artistice, care fac să tresară poetul ăla pe care îl purtăm cu toţii în noi.

Partea de sunet este undeva la extreme, cu părţile sale foarte bune şi părţile sale foarte urâte. De exemplu, vâjâitul unui avion în picaj sau sunetul distinct al unei mitraliere în timpul luptei se dau cap în cap cu vocile inamicilor sau ale aliaţilor tăi. Nemţii par nişte dobitoci, japonezii sună ca nişte retardaţi care încearcă să-şi stâlcească engleza, iar ai tăi nu sunt nici ei departe de performanţele unui film de categoria B. Dacă adaugi la asta nişte comentarii incredibil de stupide (dacă aş fi japonez, aş fi sincer deranjat de comentariile pe care producătorii le-au băgat în gura „compatrioţilor" mei), ajungi la concluzia că ai prefera să îţi arunci radioul din avion.

Hai că îţi dau aripa mea

Se pare că Darth Vader e în echipă cu mine

Mai mulţi, mai bine

Jocul străluceşte însă la capitolul multiplayer, cu câteva moduri de joc foarte interesante, precum Capture the Base, Kamikaze (în care ai de ales între a fi americanul curajos care doboară Zero-uri sinucigaşe înainte ca acestea să-şi atingă ţinta sau japonezul şi mai curajos care se strecoară prin tirul inamic şi se înfige într-o navă, avion, ce are el mai scump... demenţial), Dogfight, Seek and Destroy sau Access High. Jocul poate fi gustat atât online, cât şi în LAN şi chiar în Split Screen (deşi în acest mod framerate-ul scade considerabil). Una peste alta, multiplayer-ul este mai distractiv decât partea de single player, în care te vei putea plictisi la un moment dat de aceeaşi şi aceeaşi rutină.

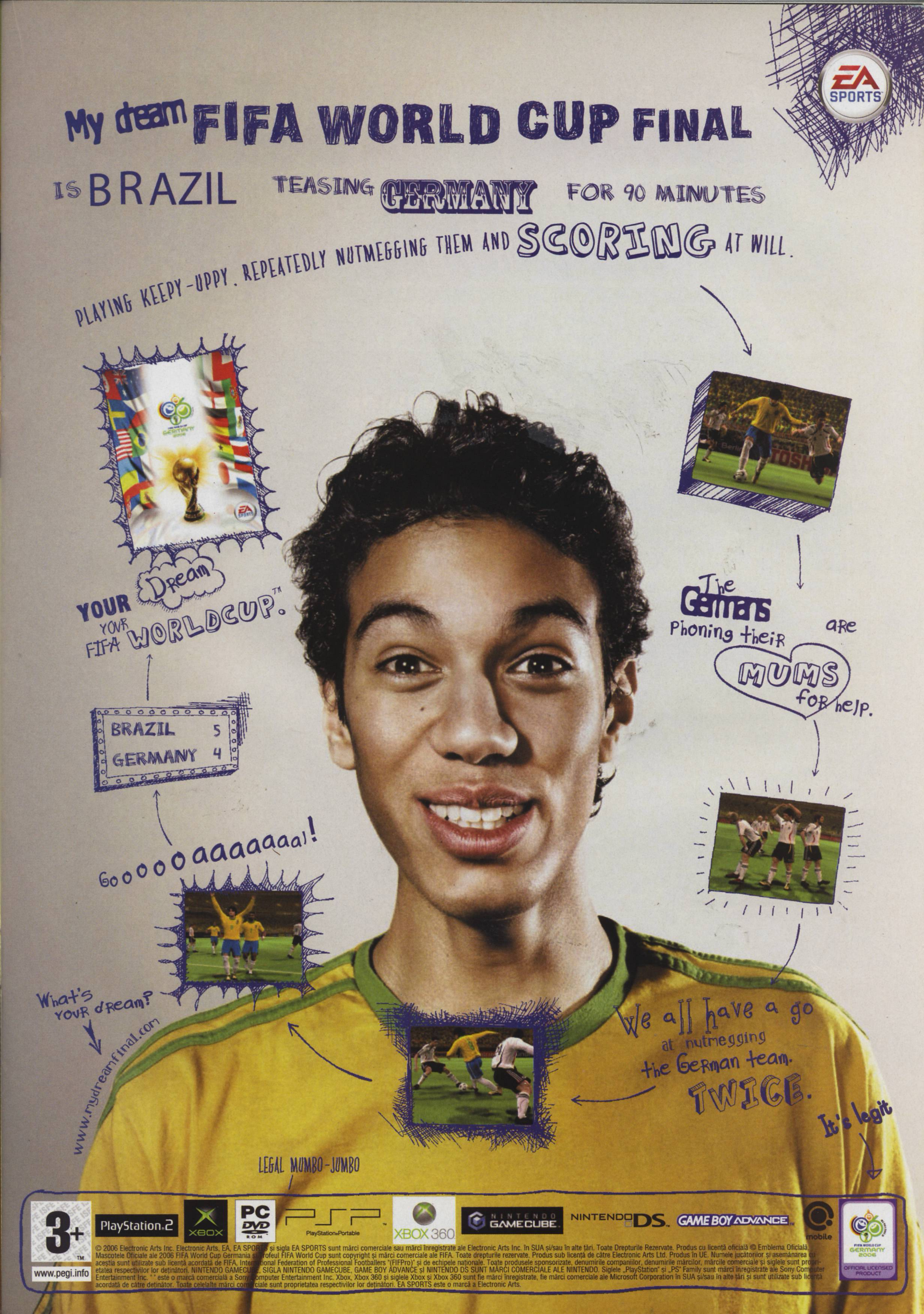
Blazing Angels: Squadrons of WWII nu este tocmai ceea ce mă aşteptam, lipsindu-i câteva elemente importante pentru a-mi satisface nevoia de un nou Crimson Skies. Este însă un arcade frumos, cu o campanie single player antrenantă şi un multiplayer foarte bine făcut, care păcătuieşte mai ales printr-un storyline de duzină şi personaje deloc exploatate. Poate data viitoare...

■ **Mitza**

▸ **Gen** Arcade ▸ **Producător** Ubisoft România ▸ **Distribuitor** Ubisoft ▸ **Ofertant** Ubisoft România, Tel. 021-569.06.00 ▸ **Procesor** PIV 1,8 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB ▸ **ON-LINE** www.blazing-angels.com

Grafică	8
Sunet	7
Gameplay	7
Multiplayer	9
Storyline	4
Impresie	7

7


My dream FIFA WORLD CUP FINAL
IS BRAZIL TEASING GERMANY FOR 90 MINUTES
PLAYING KEEPY-UPPY, REPEATEDLY NUTMEGGING THEM AND SCORING AT WILL.
YOUR Dream YOUR FIFA WORLDCUP™.
The Germans are Phoning their MUMS for help.
BRAZIL 5
GERMANY 4
Gooooaaaaaaal!
We all have a go at nutmegging the German team. TWICE.
What's your dream?
www.mydreamfinal.com
It's legit
LEGAL MUMBO-JUMBO
3+
www.pegi.info
PlayStation 2
XBOX
PC DVD ROM
PSP PlayStation Portable
XBOX 360
NINTENDO GAMECUBE
NINTENDO DS
GAME BOY ADVANCE
mobile
FIFA WORLD CUP GERMANY 2006
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

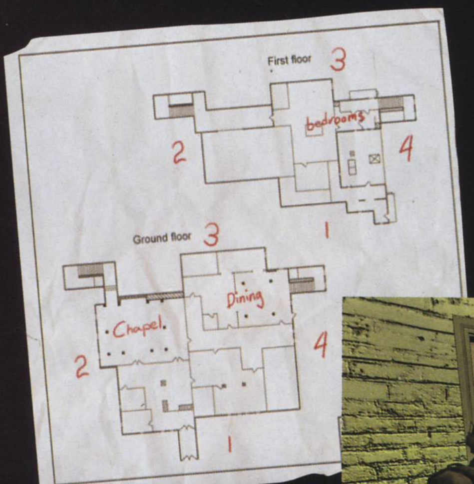
EXPANSION PACK SWAT 4 THE STETCHKOV SYNDICATE

The Stetchkov Syndicate vine cu puțin timp înainte de lansarea mult așteptatului Ghost Recon: Advanced Warfighter, care va încheia un început de an mai bogat ca niciodată pentru acest gen. Expansion-ul celor de la Vivendi ne propune să îngroșăm încă o dată rândurile experților într-ale pac-pac-ului din cadrul Special Weapons and Tactics, să dăm cu un sindicat al crimei de toți pereții și să salvăm ostateci. SWAT 4 a fost un shooter tactic prin excelență, iar The Stetchkov Syndicate dovedește, după cum veți afla din cele ce urmează, că este demn de numele pe care îl poartă. Tango bastards, here I come!

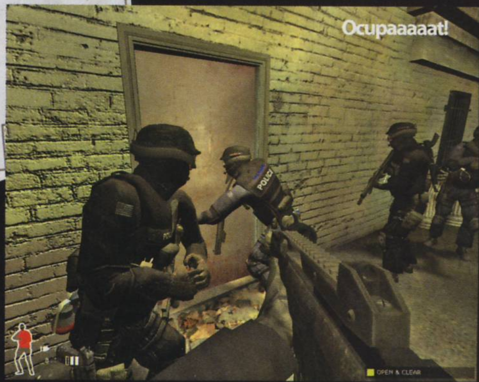
Pumnul de fier

Fiind un expansion și tratând același subiect pe care ni l-a servit SWAT 4, The Stetchkov Syndicate nu are și nici nu prea ar avea cum să ne uimească cu un storyline mai acătării. Povestea polițistului din prima linie merge mai departe. Ca de obicei, va trebui să

Din nou la datorie



intervină cu profesionalism și să pună capăt fărădelegilor atunci când i se cere, chiar dacă asta înseamnă să cotonogească și câțiva civili recalcitranți, din când în când. Se pare că unii dintre civili suferă de pe urma unor serioase probleme de comportament. De ce nu vor să stea locului decât după administrarea unui pumn în stomac, n-am să înțeleg niciodată. Dar cel mai mult m-a impresionat felul în care unul dintre camarazi a decis, la un moment dat, să rezolve o astfel de problemă. L-a împușcat pe nevinovat în cap. „Făcea urât, să trăiți!" Și-o fi băgat liberul arbitru coada pe undeva? Mission failed.



Ocupaaaaat!

Tipic pentru SWAT 4, cele șapte misiuni ale expansion-ului vin cu obiective diferite și oferă un grad ridicat de rejucabilitate, atât băieții răi, cât și ostatecii materializându-se în locuri diferite de fiecare dată când rejucăm un nivel anume. Iar pentru că avem în fața noastră un add-on, noutățile nu fac altceva decât să aducă un plus de savoare experienței de joc. Setul de arme noi a fost împărțit frățește ambelor tabere și a

Uite șocu', nu e șocu...

Propun să ieşim până nu cade peste noi

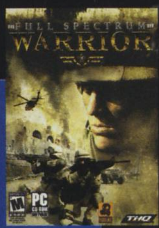
Credeai că scapi fără bilet, ai?

Oare pe care să-l tai?

fost introdusă posibilitatea de a amâna trâmbiţarea unui ordin, pentru a le da mai mult timp echipelor să se înfigă bine pe poziţii. Joaca de-a hoţii şi vardiştii a rămas la fel de intensă şi deosebit de provocatoare. Nici vorbă să te năpusteşti într-o încăpere fără suportul membrilor echipei, riscul de a încasa câteva boabe în plexul solar pândind după fiecare uşă. Misiunile necesită o planificare atentă, orice informaţie legată de situaţia din teren putându-se dovedi a fi vitală mai târziu. La fel de important a rămas şi felul în care acţionează echipa împărţită în două grupuri, acoperind astfel o suprafaţă mai mare din hartă. Ideea de a asalta o clădire din două direcţii, folosind intrări diferite, nu-i de lepădat. Imediat ce ambele echipe şi-au ocupat poziţiile, tot ce ai de făcut este să dai ordinul şi să-i admiri în exerciţiul funcţiunii.

ALTERNATIVĂ

Full Spectrum Warrior



Cu toate neajunsurile sale, jocul merită încercat pentru experienţa deosebită pe care-o oferă, într-un context diferit.

Dar nici inamicul nu e prost. Suspecţii îi curăţă pe copoi cât ai bate din palme, dacă li se oferă şansa, şi dau bir cu fugiţii dacă se simt cu musca pe căciulă. Înainte de a da buzna într-o încăpere cu mai multe intrări, cel mai sigur mod de a scăpa cu faţa curată dintr-un schimb de focuri este să le ordoni coechipierilor să acopere toate intrările posibile. Faptul că înaintea fiecărei misiuni ţi se pun la dispoziţie schemele clădirilor nu poate decât să te ajute la identificarea căilor de acces. Odată identificate punctele prin care eventualii adversari s-ar putea evapora, se pot lua măsuri suplimentare de precauţie, cum ar fi blocarea anumitor uşi, inamicul văzându-se nevoit să se retragă pe direcţia aleasă de tine. SWAT 4 nu-ţi oferă o a doua şansă, iar în lipsa unui sistem de salvare, subestimarea adversarului costă, succesul fiecărei misiuni necesitând multă răbdare şi o bună coordonare între camarazii din subordine.

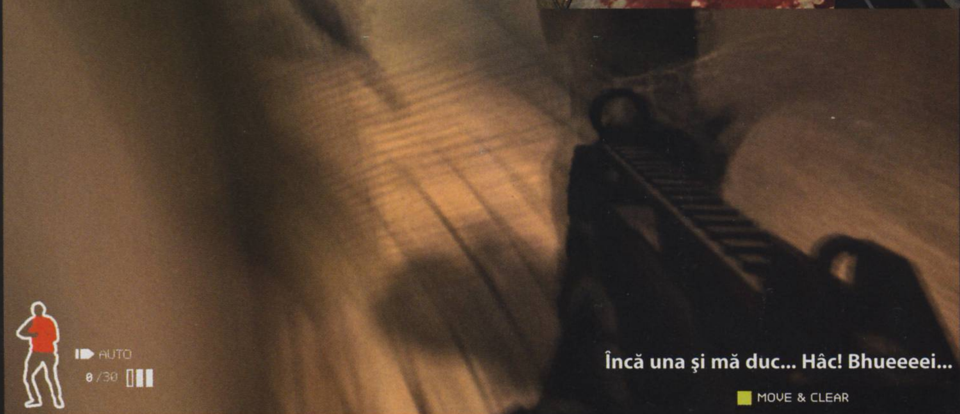
Misiune îndeplinită

The Stetchkov Syndicate nu numai că se vede, dar se şi aude foarte bine, atenţia la detaliu de care a dat dovadă producătorul fiind exemplară. Sunetele făcute de arme şi efectele produse de feluritele tipuri de grenade la impact sunt extrem de realiste, în vreme ce voice acting-ul a rămas la fel de profesionist realizat. Cele şapte misiuni ale campaniei pot părea, însă, prea puţine pentru un fan al seriei şi poate tocmai de aceea producătorul a introdus suportul pentru Voice Over IP şi un nou mod multiplayer intitulat Smash and Grab, în care întreaga acţiune orbitează în jurul unei serviete. Suspecţii aleargă cu ea de gât către un anumit punct de pe hartă, iar adversarii încearcă să le-o subtilizeze şi, dacă tot au ajuns acolo, să-i curețe pe „cărăuşi".

Trăgând linie, se poate spune că jocul oferă suficiente satisfacţii, iar fanii vor trece cu uşurinţă peste micile „scăpări" ale AI-ului, expansion-ul fiind suficient de accesibil şi altor categorii de jucători, nefamiriarizaţi cu genul. În plus, campania solo este foarte dinamică şi deosebit de intensă, mai ales în modul cooperativ. Dacă aveţi nevoie de un FPS care să vă pună sângele şi rotiţele din cutia craniană în mişcare, SWAT 4 şi expansion-ul sunt tot ceea ce v-aţi putea dori.

■ KiMO

Stai că pun tunul pe tine!


... noutăţile nu fac altceva decât să aducă un plus de savoare experienţei de joc.

Încă una şi mă duc... Hâc! Bhueeeei...

▸ **Gen** FPS ▸ **Producător** Vivendi ▸ **Distribuitor** Vivendi ▸ **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021- 408.30.90 ▸ **Procesor** PIII 1 GHz ▸ **Memorie** 256 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB ▸ **ON-LINE** www.swat4.com

Grafică	8
Sunet	9
Gameplay	9
Multiplayer	9
Storyline	7
Impresie	9

8,5

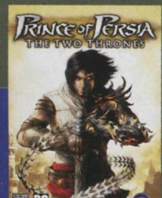
O Lara Croft mai apetisantă, mai dinamică şi mereu dornică de zbenguială

Regăsirea

Creatorii săltăreţei eroine au cam lăsat baltă seria care a făcut-o celebră pe Lara Croft, singurul lucru notabil dintre primele şi ultimele jocuri ale seriei fiind mărimea de la sutien, din ce în ce mai neîncăpător cu fiecare nou titlu. În lipsa unor idei inovatoare, somnoroşii incapabili de la Core Design au preferat să renunţe la a mai pune sutienul Larei la grea încercare, iar în momentul în care le-a fost smulsă seria din braţe nu s-a auzit nici un murmur de dezaprobare. Misiunea de a reînvia una dintre cele mai cunoscute francize din istoria modernă a jocurilor le-a revenit, astfel, celor de la Crystal Dynamics, meseriaşii din spatele celebrei serii Legacy of Kain, jocuri pe care eu însumi le-am devorat cu poftă. Pe de altă parte, Tomb Raider, indiferent de numărul pe care l-a purtat în coadă, n-a făcut niciodată parte din meniul meu. După câteva ore de zbenguială, Lara ajungea să mă plictisească. Noul producător a înclinat însă urechea în direcţia jucătorilor, a luat tot ceea ce avea mai bun seria de oferit, a apelat la sfaturile lui Toby Gard, creatorul eroinei, şi s-a pus pe treabă. Rezultatul? O Lara Croft mai apetisantă, mai dinamică şi mereu dornică de zbenguială prin locaţii exotice, dar fără a se îndepărta de o poveste cu mult mai captivantă.

La limita imposibilului şi nu prea

Amintirile din copilărie au rămas vii în mintea Larei, filmul introductiv al jocului derulându-ne prin faţa ochilor evenimentele care au dus la moartea tragică a mamei sale. Filmul evenimentelor din trecut se termină repede şi face un salt spre prezent, într-un moment în care Lara escaladează abruptele stânci ale unui munte bolivian.



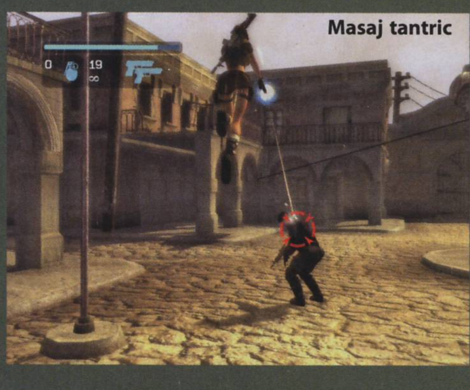
ALTERNATIVĂ

Prince of Persia: The Two Thrones

Pentru un fan al seriei, The Two Thrones nu trebuie să lipsească din colecţie, iar pentru cei care fac cunoştinţă cu Prinţul pentru prima dată, este un joc de excepţie.

Urmează apoi un scurt schimb de focuri cu nişte băieţi în negru, pe fondul unui tutorial

La vremuri plumburii...


Masaj tantric

Aaauuu!

Noua încarnare a eroinei virtuale este Karima Adebibe, o londoneză de 20 de ani, care calcă astfel pe urmele mai celebrelor Rhona Mitra, Nell McAndrew, Angelina Jolie (şi alte încă patru ale căror nume Mitza nu şi le mai aminteşte), fetişcana angajându-se să se dedice trup şi trup promovării jocului. Ceea ce ar fi implicat, se pare, un program dur de antrenament alături de trupele SAS şi un curs de tras cu puşca prin Europa de Est.

O rază de lumină

Abia aştept să mă-ntorc la bikini

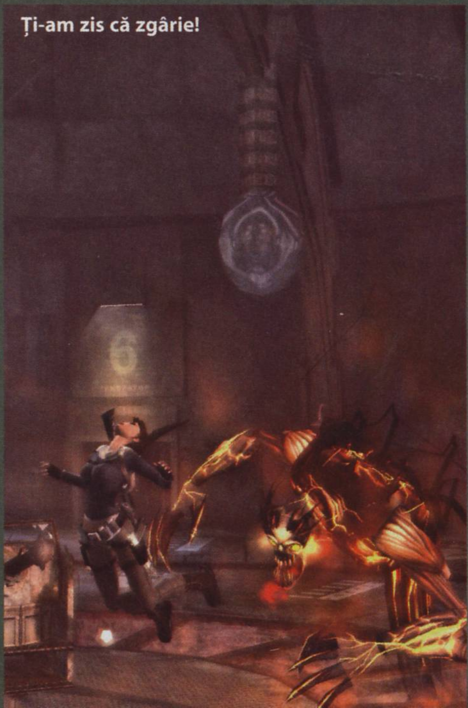
Nu contează că suntem pe acoperiş. Avem Ducati

Vai, dar... ce suliţă mare ai!

în care indiciile sunt oferite doar la nevoie, procesul de familiarizare cu schema de control decurgând într-un mod foarte natural. Cam aşa începe tentativa Larei de a descoperi piesele lipsă ale unei săbii misterioase, un artefact cu puteri nebănuite, însă prefer să nu vă dezvălui mai mult din firul narativ al jocului. Dar ca să nu aruncaţi cu pietre în mine, vă asigur că Legend orbitează în jurul unei poveşti pline de răsturnări de situaţie, piperate cu numeroase cutscene-uri şi schimburi de replici ce-l transformă, din punct de vedere narativ, în cel mai reuşit Tomb Raider de până acum.

Revenind la gameplay, este de remarcat faptul că mişcările Larei sunt mai fluide, iar schema de control este deosebit de intuitivă, Tomb Raider: Legend asemănându-se izbitor de mult cu Prince of Persia din acest punct de vedere. Repertoriul de acrobaţii este mult mai bogat, Lara a devenit mai rapidă şi mai graţioasă în mişcări, iar acum se poate folosi şi de un lanţ, a cărui gheară magnetică de la capătul opus îi conferă un grad ridicat de flexibilitate (dacă aţi auzit de Prince of Persia, ridicaţi mâinile în aer). Mai mult ca niciodată, se pune accentul pe logică şi proprietăţile fizice ale obiectelor din mediul înconjurător. Lanţul poate fi folosit la manevrarea unor obiecte de colo-colo, la traversarea unor obstacole şi într-o mulţime de alte situaţii, cum ar fi rezolvarea puzzle-urilor sau doborârea adversarilor la pământ. Arsenalul este completat de o pereche de pistoale, arme semi-automate, puşcoace şi câteva grenade. În mod ciudat însă, sistemul de luptă a rămas punctul slab al jocului, cafturile devenind cu adevărat interesante numai în clipa în care Lara se apropie suficient de mult de adversar pentru a-i aplica câteva mişcări mai „speciale". Din nefericire, necazurile nu se opresc aici...

Mişcările camerei sunt limitate în unele cazuri, evaluarea situaţiei dovedindu-se deosebit de dificilă pe moment, iar schema de control a vehiculelor lasă mult de dorit. Oricât de bine ar suna în teorie, secţiunile rezervate plimbatului pe motocicletă se rezumă la un interminabil schimb de focuri din goana trenului, presărat cu festele pe care camera (bat-o vina) are obiceiul să i le joace aventurierului de ocazie când îi este lumea mai dragă. Concluzia firească, la care orice jucător întreg la minte ar ajunge, este că, în forma actuală, cursele pe două roţi din Tomb Raider: Legend nu-şi au rostul. Totuşi, să nu disperăm. Elementele de platformă au suferit schimbări radicale, maimuţărelile de la o bară la alta materializându-se, ocazional, într-un adevărat festin acrobatic. Lipseşte, în schimb, continuitatea între mişcările acrobatice, ce-ar fi crescut considerabil nivelul adrenalinei, jocul nereuşind să atingă standardele pe care Prince of Persia le-a impus cu ani buni în urmă.


Ţi-am zis că zgârie!

M-am îndrăgostit de-o stea

... şi nu prea. Tomb Raider: Legend este un bun adventure, cu locaţii exotice credibile, în special datorită bump mapping-ului împărţit cu dărnicie în stânga şi-n dreapta şi efecte de lumină ce însufleţesc atmosfera. Level designul este detaliat, animaţiile veridice şi vocile ce dau viaţă personajelor sunt de primă clasă. Pentru fanii sexoasei eroine, Tomb Raider: Legend echivalează cu un pas în direcţia bună, iar pentru cei cărora le-a plăcut Prince of Persia, un joc pe care nu au voie să-l rateze. Relaxant.

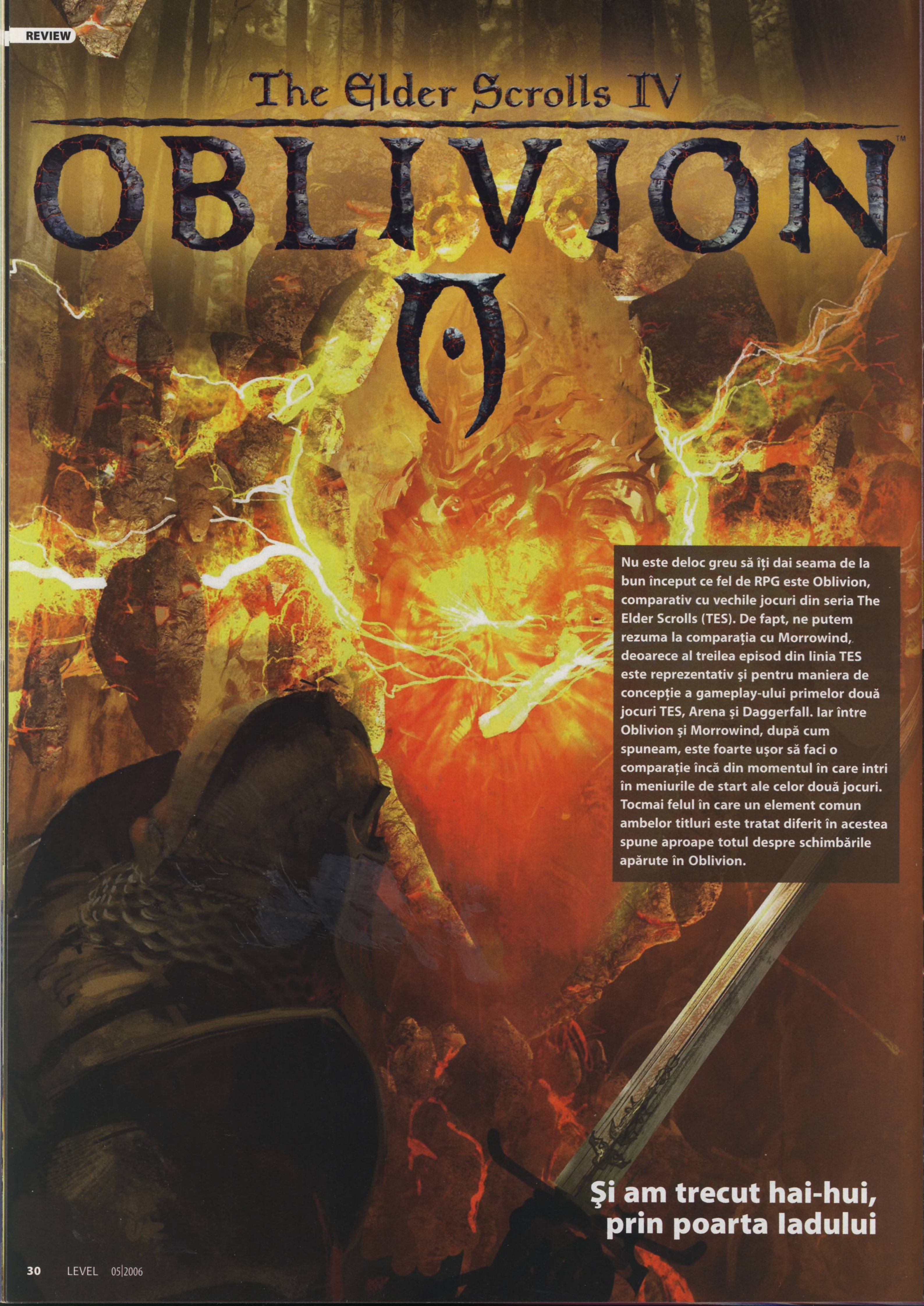
■ KiMO

Gen Adventure **Producător** Crystal Dynamics **Distribuitor** Eidos **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 **Procesor** PIII 1 GHz **Memorie** 256 MB RAM **Accelerare 3D** minimum 64 MB **ON-LINE** ??

Grafică	9
Sunet	9
Gameplay	7
Multiplayer	–
Storyline	8
Impresie	7

8

The Elder Scrolls IV
OBLIVION



Nu este deloc greu să îţi dai seama de la bun început ce fel de RPG este Oblivion, comparativ cu vechile jocuri din seria The Elder Scrolls (TES). De fapt, ne putem rezuma la comparaţia cu Morrowind, deoarece al treilea episod din linia TES este reprezentativ şi pentru maniera de concepţie a gameplay-ului primelor două jocuri TES, Arena şi Daggerfall. Iar între Oblivion şi Morrowind, după cum spuneam, este foarte uşor să faci o comparaţie încă din momentul în care intri în meniurile de start ale celor două jocuri. Tocmai felul în care un element comun ambelor titluri este tratat diferit în acestea spune aproape totul despre schimbările apărute în Oblivion.

Şi am trecut hai-hui, prin poarta Iadului

Fecioara din Anvil

Este vorba despre tema muzicală ce deschide ambele jocuri. Atrag atenția nu doar asupra faptului că muzica în Morrowind și Oblivion este compusă de unul și același artist – Jeremy Soule. Mai mult decât atât, chiar tema muzicală principală din Morrowind și cea din Oblivion este una și aceeași. Dar, dacă în Morrowind această temă muzicală are un aer meditativ și se insinuează treptat, ușor, printr-un crescendo subtil, pregătit cu migală, iar tempo-ul este lent, așezat, în Oblivion lucrurile stau taman pe dos. Tema de titlu, deși ca note muzicale este aceeași, este mult mai dinamică și mai puternică, prin orchestrația bazată pe accente pe alămuri și percuție și prin tempo-ul sensibil mai alert decât cel din varianta sa din Morrowind. Pur și simplu, tema de titlu din Oblivion sună eroic, ba chiar războinic, și duce cu gândul la fapte de arme de proporții epice și conflicte la scară universală, ce vor avea în mijlocul lor un luptător pe măsură.

Puțin știam, însă, în momentul în care am dat „New Game" în Oblivion, cât de mult spune despre joc felul nou în care este prelucrată tema muzicală din Morrowind...

Ușurel, repejor

La începutul jocului, în Morrowind erai trezit din vis, întrebat lejer ce și cum ca să-ți creezi personajul, apoi trimis pașnic în lume, cu mențiunea că nu ar strica să treci la un moment dat și pe la un nene important pentru questa principală. În Oblivion, începutul este abrupt și violent, intri în păinea amară și tare a questei principale încă din primele secunde de joc. Chiar dacă mai apoi tensiunea se domolește un pic, începutul este ca și tema muzicală din Oblivion – războinic, eroic. Personajul tău se naște cu arma în mână în istoria Tamriel-ului, împroșcat cu sânge imperial.

Cert este că imediat ce ți se dă drumul în peisaj, contactul cu interfața oferă un șoc cel puțin la fel de mare ca frumusețea graficii. Pur și simplu, ai scăpat de grijile deplasării și orientării, care erau probleme serioase în Morrowind. Pentru deplasare există funcția de fast traveling, care îți permite să ajungi instantaneu în orice loc de pe hartă în care ai mai fost sau în orașe. Apoi, harta este mult mai amănunțită decât în Morrowind, pe ea fiind marcate toate locațiile din joc pe care le-ai descoperit sau care ți-au fost indicate de alte personaje.

Mai mult decât atât, jurnalul a fost serios îmbunătățit, existând o împărțire pe queste care permite alegerea questei curente. Aici jurnalul se „împupă" cu o nouă apariție în interfața TES – busola. Dacă în jurnal alegi o anumită questă ca fiind cea pe care dorești să o parcurgi în acel moment, pe busolă apar indicate direcțiile spre care trebuie să te deplasezi pentru a rezolva questa curentă. Foarte convenabil, nu-i așa?

Poate prea convenabil, dacă ne gândim că, uneori, obiectivul următor către care trebuie să te deplasezi este chiar un personaj. Care se deplasează și el pe hartă, că doar nu o sta pe loc ca să vadă dacă se mișcă stelele față de el (și se mișcă, dimpreună cu sateliții naturali). Și parcă este un pic deranjant pentru un RPG-ist pasionat să vadă cum i se dă mură-n gură ca la cel mai junior butonanist de console – indicația busolei se mișcă și ea urmărind deplasarea personajului care îți este obiectiv în questa curentă. Din fericire, a apărut un mod care despoaie interfața de facilitățile „comerciale" precum aceasta, dar noi nu judecăm aici un mod, ci un joc.

Uraganul din lighean

Deci, muzica este eroică, începutul accelerat și abrupt, iar posibilitățile de deplasare rapidă taie din „plictiseala" atât de utilă unui RPG-ist curios și plimbăreț. Ce mai lipsește din tabloul nostru? Păi, spre exemplu, un asediu. Uite, este în questa principală un asediu la ridicarea căruia tu trebuie să ajuți. Ce frapează la desfășurarea acestui asediu

Pe cât de frumos deasupra, pe atât de impresionant dedesubt

sunt scenariul și regia de joc clasic de consolă. Pentru că, până la urmă, să o spunem pe șleau, tabloul de care vorbeam este cel al unui efort susținut al producătorilor de a „consola" cât mai mult nu atât pe fanii seriei Elder Scrolls, ci pe clienții noi care pot fi aduși în universul TES.

Așa cum frumos am citit în educativul text „Don't blow it!" ce conținea sfaturile șefului de proiect al Civilization 4, Soren Johnson, când faci un joc dintr-o serie (franciză) NU trebuie să te gândești la mulțimea fanilor hardcore, căci nu aceștia aduc cei mai mulți bani, ci la mulțimea acelora care pot fi atrași de sonoritatea/faima seriei, dar sunt prea puțin familiarizați cu elementele specifice de dificultate ale acesteia.

Și, uite-așa te trezești cum, în ditai questa principală, se întâmplă să fie momente lungi în care ți se ia comanda din mâinile tale bătătorite de vajnic RPG-ist și ești pus să parcurgi drumuri prestabilite într-un scenariu ca de filmuleț banal. Sau ești deseori implicat în dialoguri în care nu ți se dă posibilitatea să dai decât un singur răspuns, fără variante alternative – f..k, atunci eu ce mai caut la tastatură? Jocurile anterioare din seria TES îți dădeau mult mai multă libertate în dialoguri, prin numeroasele situații în care aveai la dispoziție variante multiple de răspuns.

Revenind la asediul de care vă vorbeam mai-nainte, se poate spune că te simți ca într-un joc de consolă din seria nu-știu-cum of ză rings, în care se parcurg automat și în viteză diverse locații în care trebuie curățați dușmanii, prin mijloace specifice. Din păcate, spre deosebire de jocurile de consolă, în Oblivion asediul respectiv implică participarea a foarte puțini combatanți, dând o senzație neplăcută de furtună într-un pahar cu apă - dinamică, vioaie, e drept, dar într-un pahar cu apă.

Împăratul proletar

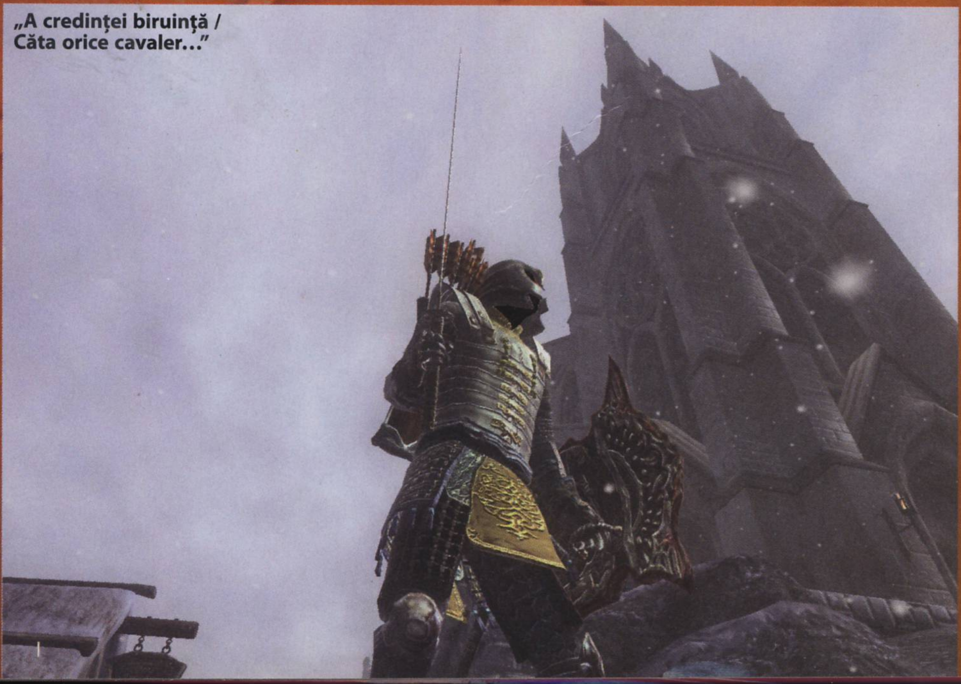
De altfel, chiar în cele două bătălii finale ale questei principale, care ar trebui să aibă proporții cel puțin tot atât de epice precum jocul în sine, numărul participanților este foarte mic, contrastând absolut penibil cu monumentalitatea scenariului, a personajelor implicate și a decorului fabulos sub toate aspectele. Și aici apar momente în care trebuie să parcurgi un anumit script, luându-ți-se posibilitatea de a rezolva prin proprie rațiune anumite probleme. Dar, deși ești condus de mânuță ca într-un joc slăbuț de consolă axat pe combat, nu ai nici plăcerea de a te bate între, măcar, câteva zeci bune de combatanți, așa cum se întâmplă în majoritatea jocurilor de consolă actuale. Probabil că engine-ul jocului nu „duce" o aglomerare prea mare de personaje pe pixelul pătrat, dar, măcar, atunci nu trebuia „consolidată" seria TES în așa hal.

Citind aceste rânduri, veți spune că, gata, am omorât deja Oblivion și l-am măturat sub preș, dar nu discret, ci cu surle și trâmbițe. Ei bine, nu, nu este așa. Chiar dacă anumite chestiuni enervează RPG-istul pasional și pasionat, trebuie spus că acestea se găsesc în special în alcătuirea questei principale. Care este scurtă și excesiv scriptată, prea puțin amănunțită și neinspirat virată spre genul de consolă, dar, who cares? Până la urmă, questa principală este prea puțin importantă... Iar elementele facile de interfață și fast traveling-ul pot fi îndepărtate prin MOD-are... Altele sunt lucrurile care fac din Oblivion o experiență fără egal (până la Gothic 3, probabil).

Ah, mai trebuie pomenită o penibilitate, tot la capitolul nepotrivirii anumitor elemente din joc cu monumentalitatea seducătoare a acestuia. Spre sfârșitul questei principale, este un moment în care mulțimile îl aclamă pe împărat. Mulțimile – vreo 8, cel mult 10 persoane – zbiară cu admirație, cu un ton îndoielnic care te duce cu gândul la entuziasmul de cârciumă, nu la respectul cuvenit făpturii supreme în stat. Dar, faptul că sunt puține voci, lejer anemice, te face să pierzi contactul cu solemnitatea momentului și să te întrebi de ce îți dedici energia și skill-urile dobândite cu atâta trudă unui personaj de anvergura unui administrator de bloc – literalmente, dacă tot nu au putut să o facă monumentală, copleșitoare, producătorii ar fi trebuit să nu includă acea scenă în varianta finală a jocului. Priza cu realitatea pe care ți-o oferă, scoțându-te din atmosfera generală preaminunată a Oblivion-ului, este o dovadă de stângăcie și lipsă de bun gust, ce contrastează fatal cu elementele de frumusețe și umor ale jocului.

Questa questelor

Să nu lăsăm, însă, ca nereușitele din questa principală să ne lase o impresie proastă despre Oblivion. Probabil că ochiul șefilor de la marketing s-a concentrat mai tare pe aceasta, din motive lesne de înțeles, și de aceea a ieșit mai naspa. În schimb, celelalte



„A credinței biruință / Căta orice cavaler..."

queste se pare că au beneficiat de mai puţină atenţie din partea celor responsabili cu vânzările şi mai multă libertate pentru cei responsabili cu plăcerea noastră de a juca.

Questele cele mai interesante şi în care te simţi cel mai implicat sunt cele din afara celei principale. Este vorba de questele de ghildă, de questele deadrice (îndeplinite la cererea zeităţilor daedra, precum în Morrowind), de questele de obţinere a gradului de Master în skill-uri şi de questele locale, specifice unei anumite zone, oraş sau obiectiv de pe hartă. Până la urmă, dimensiunea respectabilă a unora dintre aceste queste face să pălească importanţa celei principale, pe care o egalează sau o depăşesc.

Ceea ce este cu certitudine o reuşită a producătorilor este tocmai felul în care au conceput questele din Oblivion. Oricare din questele mai mari, cum sunt cele de ghildă, are un conţinut epic important şi interesant. Pe undeva, soarta ghildei se împleteşte cu deciziile şi performanţele tale în interiorul acesteia, multe lucruri ajung să depindă de tine. Nu mai este acea questă de ghildă rece, liniară şi impersonală din Morrowind, acum există o criză, un conflict, o tensiune şi tu eşti cel pus în mijlocul ei. Implicare, apartenenţă, acestea sunt cuvintele care caracterizează cel mai bine atmosfera questelor mari din Oblivion.

Chiar şi questele minore din joc sunt mai bine, mai atent lucrate şi mai variate decât cele din Morrowind. Cu certitudine, toate questele din Oblivion sunt mai puţin previzibile sau liniare decât cele din jocurile anterioare ale seriei. Nu mai este vorba doar de a omorî pe cineva sau de a găsi un artefact, iar skill-urile de Stealth sunt mult mai bine puse în valoare de questele din Oblivion. Umorul nu lipseşte (e o questă cu o farsă a lui Sheogorath la care rămâi mască), iar questele sunt deseori de tipul povestirilor cu final neaşteptat. Rezultatul acestei inventivităţi crescute a producătorilor şi al atenţiei sporite acordate calităţii questelor este acela dorit de orice RPG care se respectă: te simţi determinat să joci nu pentru a creşte în nivel, ci pentru a vedea ce este mai departe – în poveste, dar şi în spaţiile largi din Oblivion.

Bluntul şi bladea

Ce ar fi un RPG fără luptă? Dar ce este lupta din RPG-ul clasic, eventual desfăşurată după reguli AD&D? Păi, în general, este o comparaţie între parametrii tăi şi cei ai oponenţilor, desfăşurată fără nici un fel de naturaleţe, deloc în timp real: o frământare de cifre. Este drept că totul se desfăşoară ca un şah, în care contează caracteristicile personajului tău, piesele de echipament folosite, alegerea vrăjilor ş.a.m.d. Dar, în mod real, inclusiv prin folosirea vederii third person, eşti cam în afara luptei, undeva, deasupra, mai mult un strateg decât un combatant efectiv.

Ceea ce a adus seria TES în RPG este tocmai participarea directă la luptă, în timp real. Iar această implicare vine şi cu un bonus esenţial – vrăjile, armele, armurile capătă valoare prin întrebuinţare. Adică, dacă foloseşti mult sabia, îţi creşte skill-ul de Blade, dacă foloseşti armura grea îţi creşte skill-ul de Heavy Armor etc. Ce rezultă de aici? Senzaţia de realitate, de viaţă pe bune, de participare concretă la universul în care te joci, precum şi senzaţia de control sporit pe care o ai asupra personajului tău. Sub acest aspect, deşi Gothic are o parte de luptă în timp real bine dezvoltată, nu ajunge din urmă seria TES, păstrând un mod clasic de creştere a skill-urilor.

În Oblivion se simplifică puţin atacul, faţă de Morrowind. În jocul anterior, forţa loviturii şi consumul de Fatigue erau date de timpul în care apăsai butonul de atac, înaintea loviturii. Acum timpul apăsării butonului de atac face doar comutarea între cele două tipuri de atac, atacul normal şi Power Attack-ul sau Mastery Attack-ul. Se simplifică şi lista tipurilor de arme la două,

The Elder Scrolls, Chapter I – Arena 1994

Pe vremea când se considera că AD&D-ul este unicul Dumnezeu şi TSR este profetul Lui, „ereticii" de la Bethesda s-au hotărât să-şi facă RPG cioplit şi să se închine lui timp de 11 ani. Considerând că sistemul de reguli AD&D este mult prea rigid şi nu reflectă realitatea, oamenii cu idei de la Bethesda au pus la punct propriul lor sistem de reguli şi l-au „testat" în TES: Arena, jocul căruia trebuie să-i mulţumiţi că umblaţi brambura prin Oblivion şi nu vă bateţi capul cu rezolvarea quest-ului principal.

Revenind la oiţele noastre fanteziste, sistemul de reguli complet modificat n-a fost singura „deviaţie" de la standardele vremii. În loc să-şi poarte jucătorii pe un drum bătut în cuie, Arena a preferat să pună accentul mai mult pe explorare şi mai puţin pe storyline-ul propriu-zis. Şi astfel ni s-a pus la dispoziţie ditamai Tamrielul cu peste 400 de oraşe de vizitat şi tot atâtea probleme de rezolvat. Background-ul este unul simplu: Jagar Tharn, „scamatorul" împăratului Uriel Septim VII, i-a asigurat acestuia o vacanţă prelungită în Oblivion şi, în „lipsa" lui, s-a ocupat „temeinic" de problemele domniei. Fiindcă, în ciuda inventivităţii de care a dat dovadă până acum, Bethesda tot nu s-a dezbărat de prostul obicei de a pune un paria al societăţii în postura de salvator al lumii; una dintre îndatoririle noastre de fost puşcăriaş era să refacem Staff of Chaos, singurul artefact capabil să-l aducă pe Măria Sa Uriel înapoi pe tron.

Trebuie spus că Arena este singurul joc din seria The Elder Scrolls unde avem acces la toate provinciile Tamrielului. Din motive lesne de înţeles, următoarele jocuri din serie n-au mai fost aşa de norocoase şi au primit doar câte o provincie de căciulă. Bun şi aşa...

The Elder Scrolls, Chapter II – Daggerfall 1996

Deoarece Arena a cunoscut un succes nebun, ar fi fost păcat ca lucrurile să se termine. Din fericire, saga „The Elder Scrolls" a continuat cu Daggerfall, RPG care a urmat cu sfinţenie regulile stabilite cu doi ani în urmă de TES: Arena. Dacă în Arena lucrurile erau destul de simple, Daggerfall ne propunea o joacă halucinantă de-a detectivul prin Lilac Bay. Astfel, preluam rolul unui agent imperial trimis de către împăratul Uriel Septim VII într-o misiune extrem de importantă pentru bunul mers al imperiului. Cu alte cuvinte, principala misiune era să aflăm de ce Lysandus, monarhul „sătucului" Daggerfall, mort în împrejurări misterioase, îşi sperie supuşii şi nu joacă leapşa cu îngerii, cum ar trebui să facă orice mort de vârsta lui. Lucrurile se complicau puţin când în peisaj îşi făcea apariţia o epistolă compromiţătoare destinată unei tinere prinţese şi o luau razna rău de tot când ne trezeam în mijlocul unor intrigi de curte cât patru „Watergate"-uri la un loc. O lume imensă, şase finaluri alternative şi acelaşi gameplay adictiv i-au asigurat o viaţă lungă şi îmbelşugată pe hard-urile RPG-iştilor vremii, în ciuda hoardelor de bug-uri epice care-l „munceau" zi şi noapte.

Blade şi Blunt, iar cea a armurilor tot la două, Light şi Heavy. Dacă acum se simte oarecum absenţa suliţelor care permiteau lupta de la distanţă şi cea a forţei de atac proporţionale cu apăsarea butonului de atac, în schimb un adaos foarte inspirat compensează eventualele lipsuri.

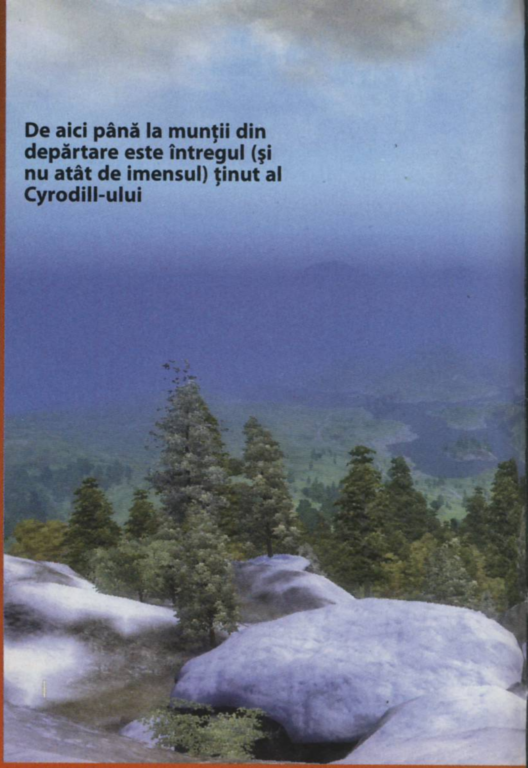
Este vorba de introducerea perk-urilor, ce apar pe măsură ce creşti în skill. Cum ar veni, când devii Journeyman în skill-ul Blunt, spre exemplu, adică la 50, capeţi un Mastery Left and Right Attack, ce are un damage mai puternic şi oferă o anumită probabilitate de a dezarma adversarul la aplicarea lui. Când devii Master în Blunt, primeşti un alt perk: un Mastery Backwards Power Attack, cu şansa de a-ţi doborî adversarul la pământ. La nivelul de Master, alt perk, Mastery Forward Power Attack îţi dă o şansă de a-ţi paraliza adversarul.

Iată deci că, pe lângă eficacitatea căpătată în urma folosirii unei anumite arme, primeşti în plus Power Attack-uri cu efecte foarte utile în lupta corp la corp. Ceea ce rezultă de aici este o varietate mult mai mare a posibilităţilor de a aborda un adversar, meleeul devine mult mai interesant. Ba chiar poţi adopta înşiruiri anume de atacuri, combo-uri, cum ar fi lovirea oponentului cu scutul (dacă eşti Expert sau Master în scut, poţi ameţi sau dezarma adversarul), urmată de dezarmarea lui cu un atac lateral, apoi de doborârea sau paralizarea lui, după care o ploaie de lovituri rapide îl poate termina fără probleme.

Acul, nu barosul

Meleeul este mai interesant în Oblivion şi pentru că anumite tehnici de luptă au devenit mult mai eficace. Este vorba în primul rând de Marksman, de lupta cu arcul, potenţată acum hotărâtor de alegerea potrivită a personajului cu care se începe jocul. Atributul de Speed, viteza, poate fi acum mult mai mare chiar de la debutul în joc, iar dacă şi skill-ul de Stealth este mare, apare în sfârşit o posibilitate de a fi un arcaş eficient.

Dacă eşti în modul de acţiune Stealth, iar adversarul nu te vede, efectul primei lovituri primeşte un multiplicator bonus ce poate merge până la 6x! Combină asta cu otrăvirea săgeţilor şi enchant-area arcului şi cu viteza superioară cu care alergi în timp ce-ţi umpli oponentul cu săgeţi şi vei obţine un arcaş deosebit de capabil. Mai pune pe tine şi o piesă de echipament care-ţi oferă un anumit procentaj de Chameleon şi vei fi şi mai eficace. De altfel, când ai un Chameleon mai ridicat, poţi avea surpriza de a observa cum inamicul se opreşte uneori din luptă şi se uită după tine, pentru că nu te mai vede. Mai ales în spaţiile întunecate, poţi beneficia astfel de timpul necesar pentru a scădea semnificativ indicatorul de sănătate al oponentului.



De aici până la munţii din depărtare este întregul (şi nu atât de imensul) ţinut al Cyrodill-ului

Vorbind despre componenta de Stealth a Oblivion-ului, trebuie spus că există posibilitatea de a juca în postura de hoţ. Producătorii au realizat un „engine" de vizibilitate şi audibilitate interesant, care, cu aportul isteţ al unor modificatori, ar putea aduce în Oblivion o experienţă similară cu cea din seria Thief.

The Elder Scrolls, Chapter III – Morrowind 2002

În continuare, Bethesda nu şi-a dezamăgit fanii şi, în 2002, după aproape opt ani în care a încercat să răspândească cuvântul „TES-ului" prin alte comunităţi decât ale erpegiştilor, a revenit în forţă cu Morrowind, jocul care a făcut de râs cele mai puternice sisteme ale vremii. Forţe îngrijorător de oculte şi deloc deschise la dialog ameninţă încă o dată stabilitatea imperiului, dar, din fericire, jucătorul, eternul pârnăiaş favorizat de astre, se află prin zonă (provincia Morrowind) gata să se ia la trântă cu Necuratul pentru gloria personală sau a Imperiului. Aceeaşi reţetă de succes, cele două addon-uri şi miile de mod-uri oferite de comunitate pentru comunitate s-au asigurat că, la patru ani de la lansare, Morrowind încă se află în centrul atenţiei.

Ca un bonus că aţi fost atenţi până acum, un zvonaci ne-a şoptit că, dacă nu intervenea o mică schimbare de nume pe parcurs, capitolul trei din saga The Elder Scrolls s-ar fi numit Oblivion şi nu Morrowind.

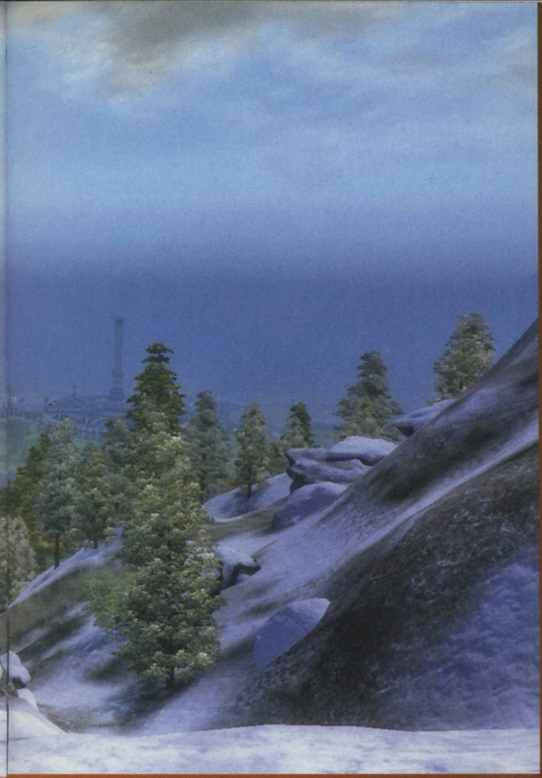
The Elder Scrolls Legends: Battlespire 1997

După cum vă povesteam mai sus, între Daggerfall şi Morrowind s-au scurs aproximativ opt ani, timp în care Bethesda a explorat noi posibilităţi de a face cunoscut universul TES şi celor care nu servesc RPG-uri pe pâine. FPS-ul a fost cea mai la îndemână alegere şi astfel a luat naştere Battlespire, o încercare oarecum ratată de shooter fantasy cu oareşce elemente de RPG. Este de înţeles. Ca shooter, nu oferea mare lucru faţă de concurenţă (în 1997 apăruse deja Hexen II), iar ca RPG ... să fim serioşi, după ce ai avut parte de un festin de nivelul Daggerfall-ului, e cam greu să te mulţumeşti cu firimituri, chiar dacă ni se prilejuia o excursie în Battlespire („sala de examene" a tinerilor magicieni imperiali), care culmina cu o întâlnire de gradul trei cu Mehrunes Dagon.

The Elder Scrolls Adventures: Redguard 1998

Dacă FPS-ul nu s-a dovedit o alegere tocmai inspirată, Bethesda a schimbat macazul şi a ieşit la înaintare cu Redguard, un 3rd person action/adventure cu un iz discret de RPG „plasat" în provincia Hammerfell cu aproximativ 400 de ani înaintea evenimentelor din Arena. Chiar dacă elementul RPG era aproape inexistent şi, faţă de Daggerfall, Redguard era mai liniar decât o riglă, engine-ul 3D performant şi arătos (pe atunci) şi povestea „piratului" Cyrus (plecat în căutarea surorii sale şi picat ca din lună în mijlocul unui complot sinistru) au prins extrem de bine la public.

■ cioLAN



GTA: Oblivion

Melee-ul, lupta corp la corp, a devenit mai interesant, dar şi mult mai violent. Dacă în Morrowind lupta se desfăşura încetişor, bătrâneşte, ca pasele la tenisul cu mingea de burete, în schimb în Oblivion ritmul loviturilor este accelerat, iar insistenţa lor, năucitoare, la propriu. Efectiv, oponenţii nu stau o clipă locului, sunt extrem de agresivi şi încearcă în permanenţă să te înghesuie într-un colţ din care să nu mai ai scăpare. Animaţia atacurilor şi a defensivei, precum şi sunetul excelent realizat al zgomotelor specifice luptei, accentuează senzaţia de violenţă, care este una de realism. În sfârşit, ajunge şi în RPG trăirea pe bune a luptei, sub aspectul ei definitoriu: violenţa.

Este adevărat că un joc precum Arx Fatalis are şi el o componentă de melee foarte bine realizată, în care locul în care loveşti, folosirea scutului, calcularea momentului în care adversarul este vulnerabil după o lovitură care îi expune anumite părţi ale corpului, sunt foarte importante în „economia luptei". Pot spune, chiar, că Arx Fatalis a depăşit Gothic în această privinţă. Ei bine, Oblivion a depăşit Arx Fatalis prin violenţa mai apropiată de realitate, prin ritmul accelerat al luptei şi prin faptul că în spatele fiecărei mişcări şi lovituri se află engine-ul fizic Havok.

Wreak Havok!

Să o spunem clar: Oblivion este primul RPG care are în spate un engine fizic adevărat, cum este Havok! Iar folosirea acestui engine fizic îşi dezvăluie utilitatea în melee, atât prin traiectoria parabolică realistă a săgeţilor, cât şi prin faptul că luptătorii au mase, momente de inerţie şi momente de rotaţie care îi fac să se mişte natural, firesc.

Dă cu un dităi ciocanul de luptă o lovitură puternică şi te duci înainte, lăsându-ţi descoperit capul, gâtul şi umărul – momentul perfect pentru ca inamicul să încerce un contraatac. Apoi, ce frumos este că adversarii au greutate pe bune! Asta aduce un element de utilitate, dar şi de spectacol în luptă, pentru că designerii de nivel au avut inspiraţia de a întinde ici şi colo pasarele

A horse! A horse! My kingdom for a horse!

La început au fost picioarele. Două la număr. Între timp, omul a descoperit focul, moara și bomba atomică. Bethesda s-a apucat de făcut RPG-uri de să stea elf-ul în urechi și toate erau bune. Tehnologia a avansat în galop, engine-urile grafice au ajuns să coste milioane de dolari, jocurile au dev... Hopa, ați spus galop?

În subsolurile Bethesda se lăsă tăcerea. la să vedem: una bucată joc de milioane, care o să ne aducă milioane? Avem! O lume imensă, la care oamenii noștri au lucrat ani de zile? Avem! Hmmm... Ceva lipsește. Cai. Cai! Ne lipsesc caii! Frank, trece-mă cu un bonus la salariu luna asta. Sunt genial!

Există o legendă neoficială printre producătorii de jocuri, în speță RPG-uri, care spune astfel: „Caii nu pot fi folosiți într-un joc. Este o treabă mult prea dificil de implementat și, până la urmă, cine naiba are nevoie de cai? Vă dăm +15 Speed la încălțări". Deloc fiabil din punct de vedere al gameplay-ului, imposibil de implementat într-un joc, mult prea greu de controlat, conceptul de „cal" în RPG-uri a avut o prezență redusă, majoritatea covârșitoare a încercărilor în acest sens dând până la urmă dreptate legendei de mai sus.

Dar vorbim totuși de Bethesda și Oblivion, cel mai cel RPG al anilor care vor să vie. E de la sine înțeles că ceva trebuia schimbat. Zis și făcut. Mușchii au fost scoși la vedere, creiere s-au ars pe rugul creativității. Rezultatul? Avem cai! Disponibili la orice grajd din Cyrodiil, armăsarii pot fi de acum înainte folosiți de aventurierii cărora nu le priește mersul pe jos. Că îi cumperi, furi sau primești, caii din Oblivion te vor duce în cel mai scurt timp (variabilă ce depinde de „calitatea" armăsarului, unii fiind mai plăpânzi și mai înceți, alții parcă mândrindu-se cu potcoave din poveste și aproape zburând spre destinație) la locația dorită. Mai mult de atât, se vor bate pentru tine. Vor scoate copitele la înaintare și le vor arăta dușmanilor că nu e bine să se pună cu tine și noul tău prieten necuvântător. Problematică însă este tendința adversarilor de a sări direct la jugulara călutului tău, ignorându-te pe tine, ditamai aventurierul cu paloșul cât casa. Și uite așa poți să te trezești fără animal de companie, gata să dai bani pe unul nou. Păi e frumos, domnu' bandit? Mi-am vândut amuleta magică numai ca să-l iau pe surul ăla!

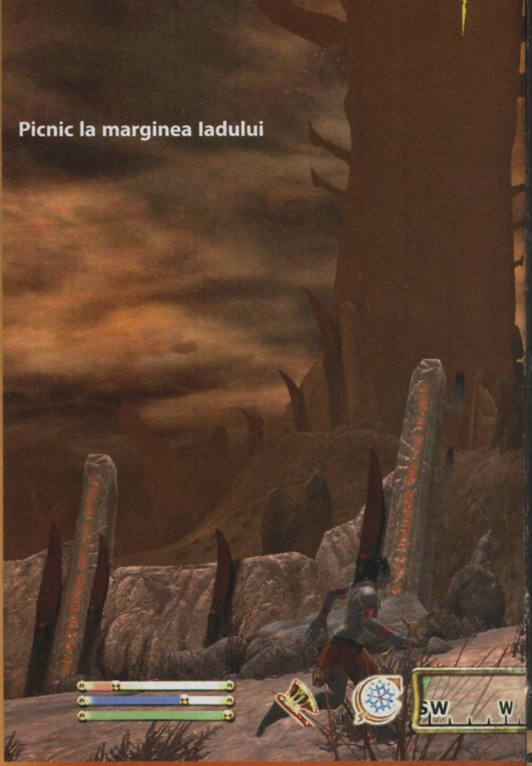
Acum, dacă ești norocos sau pur și simplu un voinic trecut prin multe, te poți alege cu o frumusețe de inorog care dă iama în inamici fără frică și te poartă cu viteza gândului. Sau vestitul Shadowmere, negru ca pana corbului și cu ochii roșii ca redactorul LEVEL în apropierea deadline-ului. Copite mai rapide și mai letale ca ale lui nu are nimenea și poate să sară toată armata imperială pe el, că tot nu o să-l pună la pământ.

În Oblivion însă, calul este în primul rând un mijloc de transport (și un bun hamal, dacă pui pe el niște desagi prinși în chingi cu ajutorul unui recent mod lansat pe net), care reprezintă compromisul făcut de aventurierul fără prea multă experiență la Athletics, dar cu oroare de Fast Travel. Însă peste câte TES-uri o să reușească Bethesda să implementeze un concept de „cal" pe care să-l folosești atât pe drumurile forestiere, cât și în mijlocul bătăliei? Pentru că, trebuie să recunoaștem, Bethesda și-a făcut treaba doar pe jumătate. Lipsa unor lupte purtate direct din șa, cum îi șade bine unui războinic adevărat, scade din importanța introducerii cailor în joc. Dar, vorba aia, nu au intrat zilele în sac. Cu siguranță, jocurile vor evolua într-atât încât să permită și așa ceva.

Hmmm... Ceea ce îmi aduce aminte de ceva. Poate mai țineți minte un joc prezentat anul trecut în paginile revistei, Mount & Blade pe numele lui (și dacă nu știți despre ce e vorba, rușine vouă!, dați repede fuga aici: www.taleworlds.com), în care problema cailor și a luptelor pe cai este rezolvată elegant, din doi timp și trei mișcări, cu rezultate covârșitor de impresionante. Ei bine, jocul respectiv a fost realizat de doi oameni fără nici o experiență anterioară în domeniu. Rețineți așadar că doi oameni, fără experiența și milioanele celor de la Bethesda, au reușit să realizeze un joc în care caii sunt cai, un galop în viteză alături de alți camarazi e un galop adevărat (de parcă și simți cum zboară vântul pe lângă tine), iar luptele călare sunt exact ceea ce ar trebui să fie și cum ar trebui să fie. Simplu de controlat și cu efecte devastatoare asupra jucătorului.

Așa că da. Bethesda a reușit să bage cai în Oblivion. Îi felicităm sincer, ne bucurăm ca niște copii că nu mai trebuie să străbatem pădurile Cyrodiil-ului în bașcheți, dar le recomandăm să viziteze și ei site-ul de mai sus, poate mai învață ceva.

■ Mitza



Picnic la marginea Iadului

înguste la înălțimi amețitoare, locuri numai bune ca să-ți împingi adversarii în hău. Felul în care arată o luptă dusă la înălțime, mai ales atunci când îți arunci oponentul în prăpastie cu o lovitură foarte puternică este extraordinar, o experiență nemaiîntâlnită într-un RPG.

La fel de spectaculos arată comportamentul „particulelor" de adversar... când dobori un schelet, acesta se împrăștie în bucăți, iar dacă lovitura decisivă a fost aplicată la cap, se intră deja pe terenul de baseball. Dar cel mai spectaculos este zborul zecilor de pietre ce alcătuiesc un Storm Atronach, în momentul în care îl dobori. Iar dacă ai sub tine o pantă sau o scară în spirală, este o încântare să vezi cum coboară bucățile de Storm Atronach, săltând ca o adevărată avalanșă de grohotiș.

Engine-ul fizic face meleeul din Oblivion mai atractiv și prin feeling-ul de putere pe care îl ai când aplici o lovitură, adversarul poate fi pur și simplu aruncat cu violență câțiva metri, iar membrele sale se mișcă firesc în zbor și la aterizarea pe sol. Poate doar uneori ai impresia că un porc mistreț sau o pumă se cam agită ca gelatina când se rostogolesc în jos pe o pantă, după o lovitură decisivă. Dar, de cele mai multe ori, engine-ul fizic dă o tușă plăcută de realism interacțiunii mai mult sau mai puțin violente cu mediul înconjurător, făcând din meleeul în Oblivion o experiență cu totul nouă în genul RPG.

O utilitate aparte a engine-ului fizic din Oblivion este existența capcanelor, peste care dai în donjoane și mine. Deși nu au un rol foarte important în luptă sau explorare, greutățile care atârnă pe deasupra ta gata să cadă la o călcătură greșită arată impresionant și se mișcă și mai impresionant atunci când sunt declanșate. Dăm un punct în plus producătorilor pentru prezența acestor „gadgeturi" în joc, chiar dacă acestea nu

contează foarte mult (ceea ce nu este rău, dacă se accentua caracterul de platformă al jocului, s-ar fi exagerat cu „consolizarea" acestuia).

Dubios AI-ul radia

Aproape că am ajuns să am o vorbă relativ la NPC-urile din Morrowind: „despre AI numai de bine". Asta pentru că NPC-urile sunt ca morți, adică nu prea se ecsgxzistă decât vizual. Din fericire, în Oblivion au început măcar să vorbească, să se deplaseze, să muncească anemic și rar dând cu grebla, să se așeze pe scaune, să doarmă, să bea și să... nu, asta nu, încă. Apoi, o găselniță interesantă în Oblivion este faptul că, din conversațiile NPC-urilor poți afla lucruri noi care devin topicuri în conversațiile tale.

În rest, chiar nu se vede marea șmecherie a Radiant AI-ului, cum l-au numit producătorii. Da, se aude despre faptele tale, veștile despre lucrurile bune sau rele pe care le faci se duc peste întinsul imperiului, și cam atât. Trebuie să recunosc că Outcast rămâne singurul joc în care există efectiv un AI al cărui comportament iradiază din centrul în care te afli tu. Oblivion încă nu ajunge Outcast din urmă sub acest aspect.

Ceea ce s-a îmbunătățit vizibil la AI este pathfinding-ul. Dacă în Morrowind NPC-urile care te urmau erau o adevărată pacoste, rămânând deseori blocate într-o mișcare repetitivă, în Oblivion acest lucru se întâmplă extrem de rar. Din acest motiv, îți poți permite să ții mai multă vreme pe lângă tine unul sau două personaje, atunci când o questă ți le adaugă într-un party ad-hoc.

Iar asta este o treabă de mare folos pe la începutul jocului, chiar în questa principală, când trebuie să duci un personaj important dintr-un oraș în altul. Credeți că eu m-am grăbit să-l duc pe respectivul la destinație? Neah, să fim serioși, individul este foarte puternic și excelent dotat pentru luptă, așa că l-am târât după mine peste tot unde era rost de ceva pradă și artefacte, îmbogățindu-mă pe seama talentului la melee al tovarășului meu de drum, alături de care mai trânteam și eu o lovitură – două, cât să-mi mai crească și skill-urile, nu doar punga. La așa ceva AI-ul este tare potrivit, fiind de mare ajutor să-l ții pe lângă tine când ai ocazia.

Altfel, aproape că aș zice „despre AI

Pace între popoarele lumii!

Am auzit că cică Gothic ar fi mai tare... O fi Oblivion un RPG bun, dar să vezi că vine Gothic 3 și dă cu el de pământ.

Ha! Nemții ăia nu știu să facă RPG-uri cum știe Bethesda. Păi ăla nu e gameplay open-ended, e o copilărie.

Și dă-i, și luptă... Un important meci de box se întrevede la orizont. Nu, nu Gothic vs. Elder Scrolls, ci între fanii celor două serii, pregătiți să-și dea unii altora în cap și să-și susțină „echipa" favorită. O fi probabil un microb, zic RPG-iștii, care pur și simplu se bucură că au mai mult de un joc de calitate. Cum e atunci când mergi pe stadion, spargi semințe și îi înjuri pe ăia de pe partea cealaltă. O fi o chestie primordială, nevoia de a susține ceva și a vedea adversarul căzând la podea, cu dinții împrăștiați. O prostie! Și spun asta pentru că, în cele ce urmează, voi critica Oblivion-ul și voi lăuda Gothic-ul, recunoscând însă că ambele sunt jocuri excepționale. Este o discuție ce se axează pe un element singular, specific celor două jocuri și nimic mai mult. Dacă vă plac mai mult meciurile între galerii decât polemicile ce se rezumă la idei, mai bine dați pagina (eventual direct cu revistă și fix în capul unuia care urlă „UE! UE!!!", ca să știm și noi un lucru).

Așadar, ceea ce Gothic făcea foarte bine, iar Morrowind mai deloc, era crearea unei lumi palpabile. Realiza asta prin introducerea unei scări sociale pe ale cărei trepte urcai (și, cel mai important, erai conștient de asta) și care îți oferea satisfacție la fiecare succes. Mai veneau în ajutorul sentimentului de a fi „acolo" și mici activități ale NPC-urilor, care ba își mai băteau un cui în casă, ba munceau de sărea cămeșa de pe ei dând cu sapa pe un câmp. Morrowind, pe de altă parte, ce avea? Orașe mult mai frumoase, însă fantomatice prin lipsa unei prezențe adevărate a locuitorilor săi. Aceștia existau, nu-i bai, însă se comportau într-atât de artificial încât îți aduceai deseori aminte că ești în fața unui monitor și nu în Balmora.

După Morrowind, cei de la Bethesda au lansat câteva semnale îmbucurătoare: pe scurt, știau de problemă, promiteau că o să o rezolve data viitoare și, mai interesant, dădeau Gothic drept exemplu de cum ar trebui realizată toată treaba. Fair-play. Tot respectul.

Oblivion? O îmbunătățire clară: NPC-uri care au „trasee" mai variate prin oraș, mănâncă la prânz, dorm noaptea și se plimbă hai-hui, după cum dictează noul și mai stufosul script. Singura problemă de aici vine poate doar de la faptul că indivizii vorbesc prea mult și, de obicei, aceleași lucruri, într-un mod nenatural. Dar nu-i bai. Problema este însă altundeva. Ziceam un pic mai înainte despre scara socială din Gothic și modul în care jucătorul era „răsplătit" când mai sărea o treaptă. Lucruri pe care le ții minte, gen bătaia pe care o administrezi golanilor care te terorizau când erai mic și slab, acum când ești mare și voinic. În Oblivion lipsesc foarte multe astfel de recompense și asta, în mare parte, din cauza sistemului de scalare. Datorită gameplay-ului gândit ca open-ended, jucătorul poate să ajungă în orice colț al lumii de la primul nivel și să se bată cu șeful 'ăl mare pe la nivelul doi. Unde să îți mai tresalte ție mușchiul sub armură când nu ai, de fapt, nici o limită de trecut? Adevărat, Gothic-ului i-a fost foarte ușor să-și creeze astfel de limite într-o lume care este oricum drastic limitată. În Oblivion, lucrurile sunt mult mai complicate tocmai din cauza imensității jocului și a complexității conceptului din spatele său. Bethesda însă a ales o metodă nu foarte elegantă la această problemă, sacrificând tocmai acele „răsplăți" în favoarea libertății totale. Vedeți voi, adevărul e undeva pe la mijloc. Prin această decizie luată de producători, jucătorul iese clar în câștig în Oblivion, permițându-i-se până la urmă să își impună propriile restricții, ceea ce poate să coincidă ici și colo exact cu conceptul de role playing. Însă cum ar fi fost dacă ar fi existat totuși niște zone în care să nu poți călca decât după ce câștigi experiență? Zone în care să ajungi cu greu, iar atunci când o faci, să te simți mulțumit de tine și de orele investite în joc și cu un cap mai sus decât ceilalți. Inamici care să nu fie scalați după nivelul tău, ci de care să fugi la nivelul unu pentru ca apoi să le tai victorios beregata când calci pragul nivelului cinci. Ar fi fost chiar atât de greu?

Acum, alegerea este una între un joc limitat, în care să fii condus de mână de producători pe o cărare dinainte stabilită, dar, cu această ocazie, foarte atent întreținută și cu satisfacție garantată, sau să fii lăsat liber, să-ți faci de cap, dar lumea să crească odată cu tine și să nu simți decât rar că ai reușit prin propriile forțe să te ridici deasupra celorlalți. Dificil.

■ **Mitza**

Profesiunea mea, ocultura

Poate tocmai pentru că Oblivion este mai mult un joc de acțiune, desfășurat într-un tempo rapid, numărul cărților și în general al textelor este mult redus față de cel din Morrowind. Dar, numărul impresionant al cărților a fost o caracteristică a seriei TES. Oblivion pare să facă, totuși, față, nu atât prin număr, cât prin calitatea deosebită a unuia din opusurile scrise ce pot fi găsite în joc. Este vorba de o scriere în patru volume ce are un rol central în desfășurarea questei principale.

Aici simt nevoia să fac o precizare. Lumea, în metafizicul ei, așa cum este construită în seria The Elder Scrolls, este reflectată în documente religioase, de hermeneutică și ocultism, de o complexitate și subtilitate uluitoare. Literalmente, am rămas cu gura căscată citind anumite texte, întrebându-mă cum este posibil ca în niște scrieri dintr-un joc să găsesc atâta înțelepciune și profunzime, dublate de ascuțimea unei puteri de observație, dar și de evocare ce recomandă pe autorul acelor rânduri ca pe un bun, foarte bun cunoscător al celor ascunse.

Par egzamplu, în Morrowind am găsit la un moment dat o cărticică în care am descoperit cea mai reușită prezentare a binelui și a răului, atât sub aspect conceptual, cât și practic, pe care am văzut-o în viața mea. Am fost cucerit de acel text, care pentru setea mea de înțelegere a fost precum o oază într-un deșert. Pierzând save-urile acelui joc, l-am reluat recent numai pentru a găsi cartea cu pricina. Încă nu am aflat-o, dar încă mai caut prin Morrowind. Veți spune să folosesc funcțiile de cheat de inventar ca să mi-o aduc... he-he, nu așa se caută cunoașterea...

Fapt este că producătorii nu se puteau stăpâni – chiar dacă textele sunt mai puține și mult mai seci decât în jocurile precedente ale seriei, există acea scriere în patru volume de care vă vorbeam. După mine, acel mic geniu ocult care se află în spatele documentelor scrise din seria TES și-a dat proba supremă de virtuozitate în acel text esențial pentru questa principală.

Nu vă pot spune prea multe fără a vă da cu spoilerul la gioale, dar câteva lucruri se pot sugera fără a dezvălui prea mult, ba chiar adâncind misterul. Cel mai simplu ar fi să vă trimit către una din cele mai interesante cărți ale lui Ioan Petru Culianu: „Eros și magie în Renaștere. 1484". Acolo se face vorbire despre tehnicile de antrenare și dezvoltare a memoriei, iar una dintre ele era chiar alcătuirea unor geografii virtuale, în care fiecare element al așa-zisei hărți ajuta la memorarea anumitor cuvinte, numere sau concepte.

Or, tocmai o astfel de geografie ezoterică este textul din Oblivion despre care vă vorbeam. Ba chiar, taman forma greu de pătruns, ce pare un delir obscur(antist), dar luminat de viziuni, este exact cea a textelor inițiatice medievale, încifrate până la obsesie, însă incitante prin importanța comorii de cunoaștere pe care simți că o ascund în spatele, nu rareori, al unei valori literare reale . Mi se pare extraordinar felul în care autorul acestui document din Oblivion reușește să mimeze scrierile oculte medievale, făcând dovada cunoașterii în amănunt a textelor mnemotehnice despre care a scris Culianu.

■ **Marius Ghinea**

numai de bine", dacă nu aș fi iritat de faptul că discuțiile între NPC-uri nu țin cont de poziția socială a acestora, iar voice acting-ul este tern, lipsit de orice varietate, cu atât mai mult cu cât există o singură voce pentru câte o rasă și un sex. Adăugați la asta intonația monotonă și lipsa expresiilor „extreme" și veți înțelege de ce și inamicul este un vorbitor blând și neinteresant. Cu toate acestea, mimica facială foarte bine realizată impresionează și spune mai mult decât cuvintele. Dar, ce păcat că mare parte din animațiile personajelor au rămas aceleași din Morrowind, adică stângace și neconvingătoare. Eh, asta s-ar compensa prin salturile grațioase ale cerbilor și căprioarelor sau prin atacurile impresionant feline ale pumei...

Pe drumuri de Cyrodiil

Dar seria The Elder Scrolls nu ar fi nimic, de la Morrowind încoace, fără impresia artistică. Aici nu este vorba numai de calitățile graficii, ci și de designul mediului înconjurător. În Morrowind, producătorii au făcut dovada unei inventivități ieșite din comun, atât în arhitectura clădirilor (unele orașe arătau absolut ieșit din comun), cât și a templelor daedrice. Oblivion nu înseamnă atât inventivitate arhitectonică, căci clădirile și ruinurile sunt oarecum clasice, inspirate din Bizanț, din țările nordice, sau din gotic și baroc, cu tente locale spre simplitate sau rococo.

Oblivion, în schimb, aduce un plus de realism și de frumusețe peisajului. Culorile sunt mai vii, și foarte bine alese pentru a crea o armonie cromatică relaxantă, care te cheamă să urci dealuri și munți, să adaști pe pășuni alpine, să privești neobosit în jur. Iar la malul mării, pe coastele înierbate ale falezei de la nord de Anvil, poți petrece cel mai frumos apus de soare din istoria jocurilor pe calculator (e drept că soarele se stinge cam brusc după ce coboară sub linia orizontului, dar nimic nu e perfect, încă). Pădurea este mult mai deasă în Oblivion, arborii sunt realizați la un nivel impresionant de complexitate și realism, ierburile sunt atât de bine făcute încât îți poți pierde inele sau chiar armele prin ele, iar florile... ce păcat că nu există plăci de mirosuri!

Designul de nivel este ireproșabil. Nu doar frumusețe găsești în acest joc, dar și tensiune și spaimă, în cele mai bine realizate subterane și donjoane din istoria jocurilor. Iar concepția nivelurilor din tărâmul Oblivion este la rândul ei impresionantă, în special prin texturi, dar și prin înălțimea la care ajungi în turnuri, pe pasarele înguste, după cum spuneam. Foarte bine găsită este, însă, combinația de lumină și culoare ce apare în zona porților către Oblivion, aflate în Tamriel. Acolo cerul se înroșește brusc și se acoperă cu nori ce par ieșiți pe gura unui vulcan în erupție. Această lumină roșietică dă un aer extrem de straniu mediului obișnuit, pădurilor și pășunilor, iar reflectarea cerului roșu în ape este de mare efect. Nota 10 producătorilor pentru această găselniță. Care nu este singura – nebulozitatea atmosferică depinde de altitudine, sus la munte cerul de noapte este cristalin, curat, limpede.

Gameplay Mods

Din nefericire, Oblivion a venit cu o serie de schimbări de gameplay față de Morrowind, unele dintre lucrurile pierdute pe parcurs fiind cele care ne plăceau. Pe lângă acestea, mai există o serie de bug-uri și de probleme, a căror rezolvare va mai lua ceva timp până la următorul patch. De aceea, o serie de fani, profitând de prezența TES Construction Set-ului, au făcut un număr serios de MOD-uri care modifică și/sau îmbunătățesc gameplay-ul, repară bug-uri, adaugă elemente de dorit în joc. Spre exemplu, avem un MOD, „No Pshychic Guards", care reduce iritabilitatea gărzilor și îi aduce la un nivel normal, apropo de reacțiile față de încălcarea legii. Un alt MOD face în așa fel ca să nu mai puteți fura toate obiectele dintr-o ghildă și să le și puteți vinde membrilor aceleiași ghilde. Un MOD foarte interesant atașează calului genți sau creează un quest prin care puteți face rost de un unicorn invocabil. Unele MOD-uri modifică tabelele de leveled creatures, pentru cei care sunt deranjați de faptul că inamicii cresc simultan cu personajul vostru. Mai sunt MOD-uri care adaugă un cufăr de depozitat în ghilde, care modifică inventory-ul pentru a fi mai accesibil, care blochează fast-traveling-ul sau care scot toate markerele din busolă etc. Deja numărul MOD-urilor de acest tip este impresionant. Site-urile de interes sunt câteva:

planetelderscrolls.gamespy.com
www.oblivionsource.com/
www.tessource.net

O parte dintre aceste MOD-uri sunt și pe DVD-ul LEVEL.

■ **Locke**

O bancnotă pe fruntea lui Soule

Este cât se poate de adevărat că, la capitolul grafică, Oblivion este mai bun decât Far Cry la exterioare și, cu certitudine, mai frumos decât orice am văzut până acum. Dar ceea ce se vede nu este singurul lucru care contribuie la conturarea stării de pace, de liniște interioară, pe care ți-o oferă explorarea vastelor spații din acest joc. Pe lângă ciripitul păsărelelor și țârâitul greierilor, foșnetul frunzelor bătute de vânt etc., cel mai important ingredient auditiv este fondul muzical original creat de Jeremy Soule.

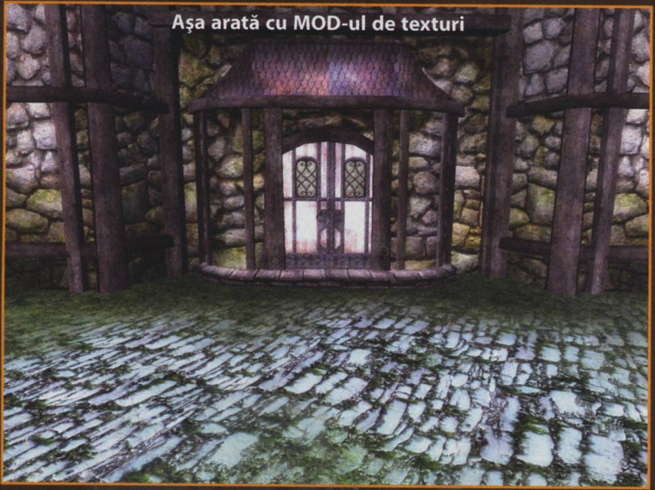
Ceea ce face interesantă și atractivă muzica lui Jeremy Soule este combinația pe care o reprezintă, între muzica de coloană sonoră de film gen The Lord Of The Rings și muzica impresionistă, mai precis muzica lui

De la NetImmerse la NetImmerse 2

Când am văzut pentru prima dată screenshot-urile din Oblivion, milioane de senzații de nerăbdare și vreo câteva întrebări mi s-au urcat la cap. Prima, evidentă pentru toată lumea, a fost: oare calculatorul meu o să poată duce asemenea grafică? A trecut un an și jocul a apărut în sfârșit. Bethesda a considerat că, totuși, engine-ul este mult prea puternic pentru ceea ce avem noi acum acasă și a scos soft-shadow-urile. Lumea a urlat că nu e bine și să le pună la loc. Evident, odată instalat și pornit, am uitat cu toții de umbrele „soft" și am început să ne gândim cum să facem compromisul între calitatea vizuală și framerate. Cei mai norocoși, printre care mă număr și eu, au căutat metode prin care să îmbunătățească până la extreme calitatea grafică, peste Ultra High-ul pe care-l oferă default Bethesda. Rezultatul a fost... hmm... impresionant. Împreună cu MOD-urile care cresc rezoluția și calitatea texturilor, jocul s-a apropiat fantastic de mult nu de fotorealism, ci de visul oricărui iubitor de fantasy – o lume care merge dincolo de imaginație, în care ai toate șansele să te pierzi. Însă acest lucru a fost făcut pe un 7800 GTX cu 512 MB VRAM. Engine-ul este extrem de pretențios. Construit pe același core ca și NetImmerse-ul lui Morrowind, engine-ul jocului, pe nume NetImmerse 2, este totuși mult mai optimizat. Crearea unor landscape-uri atât de întinse, care totuși pot fi ajustate să existe și pe un Radeon 9500, este un record în acest moment în materie de engine-uri grafice. S-a exagerat poate cu intensitatea HDR-ului, pentru că no, s-a putut, dar asta nu vă oprește să renunțați la el. Jocul tot va arăta foarte bine și fără, eu chiar prefer Bloom-ul și antialiasing-ul în detrimentul HDR-ului (care, dintr-un motiv legat de driver-e, nu poate fi activat simultan cu antialiasing-ul).

Așa arată nemodificat

Din nefericire, la fel ca în Morrowind, umbrele reprezintă partea cea mai prost realizată a jocului. Self-shadow-urile, de exemplu, au o matematică a lor care le face să se proiecteze în orice mod posibil diferit de cel corect. Mai departe, cel mai mare consumator de placă grafică, după umbre, este fără îndoială iarba. Dacă îi scădeți în fișierul oblivion.ini densitatea (iMinGrassSize=1-300, cu cât valoarea e mai mare, cu atât iarba e mai rară), diferențele de framerate sunt impresionate. Designul și iluminarea determină o serie de sentimente destul de reale, de la teamă până la claustrofobie, pe care eu le-am gustat cu multă, multă plăcere, oricât de bolnav sună asta. Până la urmă, în oricare dintre noi există dorința aia de a trăi într-o realitate terifiantă în care să nu fim afectați fizic de ceea ce facem. Dar, revenind, engine-ul din Oblivion este cel mai bun până în momentul acesta. Are problemele lui, este departe de perfecțiune, însă adevărul este că bate tot ce mișcă. Este și un avertisment în privința jocurilor ce se vor lansa de acum încolo. Avem nevoie de upgrade-uri cât mai repede posibil, ceea ce pentru noi românii este o mare problemă. Însă până la urmă este o evoluție normală, la care trebuia să ne așteptăm.


Așa arată cu MOD-ul de texturi

■ **Locke**

Ottorino Respighi. Acest amestec între sonoritățile de inspirație celtică și cele impresioniste de sorginte italiană este instrumentul prin care Jeremy Soule ne operează pe cord sensibil deschis, făcându-ne aproape dependenți de hoinăreala prin Morrowind, iar acum prin provinciile centrale ale Imperiului, în Oblivion.

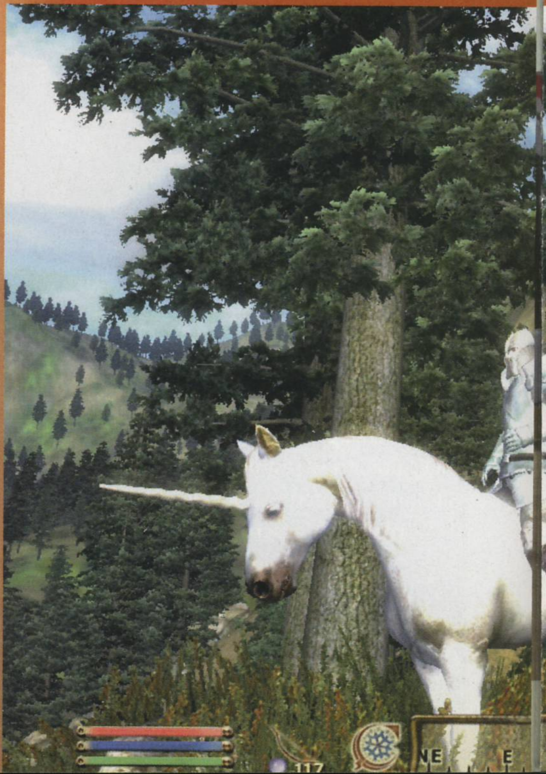
Am stat în Oblivion de foarte multe ori aiurea prin natură, fără să mă lupt, fără nici o intenție alta decât a privi și a mă relaxa. Lumina, culoarea și freamătul frunzelor, ierburilor și florilor sub vânt fac jumătate din frumusețea unui drum prin Imperiu. Cealaltă jumătate de frumusețe o aduce muzica lui Jeremy Soule.

Seria The Elder Scrolls ar fi fără muzica lui Jeremy Soule precum seria Thief fără vocea lui Stephen Russell.

Păcat însă că în Oblivion nu este folosit și un engine de modelare acustică precum EAX-ul celor de la Creative. Ar fi fost mult mai bine dacă vocile și loviturile ar fi avut ecouri și reverberații în donjoane sau în sălile mari. Încă o dată, este tare păcat că producătorii au pierdut astfel o sursă importantă de realism, dar și de efect psihologic. Alături de voice acting-ul de slabă calitate, acest fapt scade mult din nota pentru sunet pe care o primește Oblivion.

Și totuși, MODest

Pornind tocmai de la felul în care Jeremy Soule a transformat tema muzicală de titlu din Morrowind în cea din Oblivion, nu este deloc greu să caracterizăm noul joc din seria The Elder Scrolls. Oblivion este eroic, dinamic, războinic și se desfășoară într-un ritm alert. Adăugați aici detaliul vizual crescut și melee-ul violent și realist și veți obține rețeta unuia din



cele mai credibile RPG-uri, chiar dacă nu unul din cele mai complexe în sensul clasic al genului.

Se poate însă spune că Oblivion aduce ceva cu adevărat nou în genul RPG? Cu excepția engine-ului fizic, cu certitudine, nu. Ceea ce face Oblivion este să dinamizeze, să simplifice și să perfecționeze o rețetă deja existentă, aducând-o la zi prin utilizarea magistrală a posibilităților grafice actuale, a unui engine fizic și a ritmului de joc specific consolelor. Cu lipsuri, dar și cu surprize plăcute, atât vizuale, cât și în construcția anumitor queste, Oblivion impresionează, dar nu depășește ca valoare RPG-istică în sine un titlu precum Fallout sau Anachronox.

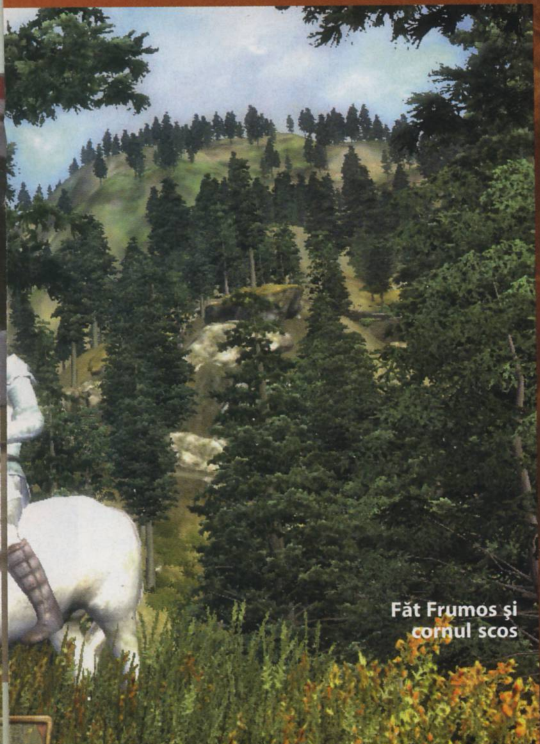
Până la urmă, rațiunea, dincolo de coarda sensibilă, spune că unul din lucrurile cele mai importante la Oblivion este gama largă de noi posibilități pe care o deschide modificatorilor. Având în vedere că la câteva zile de la apariția jocului erau deja câteva zeci de MOD-uri, unele semnificative, este cât se poate de clar că Oblivion va impulsiona și mai mult decât Morrowind o comunitate entuziastă și prolifică de modificatori.

■ **Marius Ghinea**

Gen RPG ▸ **Producător** Bethesda ▸ **Distribuitor** 2K Games ▸ **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ▸ **Procesor** PIV 2 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 128 MB VRAM ▸ **ON-LINE** www.elderscrolls.com

Grafică	10
Sunet	7
Gameplay	9
Multiplayer	–
Storyline	9
Impresie	9

8,8



Făt Frumos și cornul scos

LEVEL

TU FACI

De ce?

■ Pentru că micii producători de jocuri din România nu au nici o şansă într-o ţară în care, deşi talentul abundă, fondurile sunt practic inexistente.

■ Pentru că avem încredere în potenţialul încă nerealizat al fiecăruia dintre voi.

■ Pentru că vrem să ajutăm la crearea unei industrii de jocuri adevărate în România.

Cine?

■ Oricine se poate înscrie în această competiţie. Tot ce vă trebuie este o echipă de încredere, talent şi dăruire pentru a putea duce un proiect la capăt.

Cum?

■ Este simplu. Aveţi la dispoziţie nouă luni de zile, până în septembrie 2006, pentru a prezenta, în cadrul unei festivităţi dedicate, o versiune jucabilă a proiectului vostru.

Evolution GT

AutoRPG... urmează adventure şi TBS

Oamenii de la Milestone sunt pasionaţi de RPG-uri. Aşa m-am gândit eu. Şi pentru că în capul proiectului scria clar „racing game", ca şi la Squadra Corse Alfa Romeo, s-au hotărât să nu cedeze nici ei. Rezultatul? Combinezoane fermecate, quest-uri secundare şi sete de experienţă. Acestea sunt elementele din Evolution GT la care ar fi bine să fim atenţi dacă vrem să avem vreo şansă în faţa bestiilor care poftesc la amuletele de bronz, argint şi aur. Aventura începe cu alegerea unei clase pentru pilot. Sunt şase la număr şi, bineînţeles, fiecare aduce plusuri şi minusuri la skill-urile personajului, care pot fi împărţite foarte uşor în două categorii: cele care afectează comportamentul maşinii şi cele care ne ajută în mod indirect în timpul curselor. Avem, spre exemplu, abilitatea de a accelera, frâna şi negocia viraje sau posibilitatea de a intimida adversarii sau de a folosi Tiger Effect-ul. Acesta îţi oferă posibilitatea de a derula cursa cu câteva secunde înapoi şi de a-ţi corecta eventualele greşeli. Şi dacă AI-ul nu a primit şi el puterea tigrului, poate în schimb după o perioadă de tatonare să te bage în ceaţă, la propriu. Intimidat cu forţa de prezenţa lui, parcă noi am fi ăia care nu greşim niciodată, în faţa ochilor se porneşte un efect de blur de intensitate ridicată de nu mai vezi aşa ceva nici când dai fiola peste cap. Punctele folosite pentru îmbunătăţirea abilităţilor sunt aduse de experienţa acumulată la sfârşitul curselor, iar aceasta, la rândul său, este acumulată în funcţie de depăşirile, intimidările, perioadele aflat la conducere, poziţia finală ş.a.m.d. Skill-urile mai sunt afectate şi de echipamentul folosit, la finalul fiecărei etape deblocându-se alte căşti, combinezoane sau mănuşi.

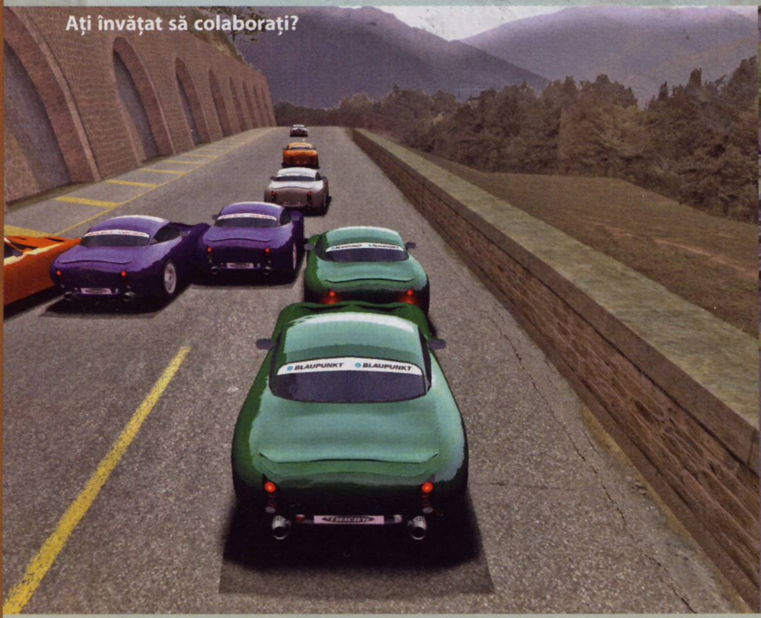
Avem şi curse auto în joc

Evolution GT vine cu un număr relativ mic de circuite, reale şi fictive, însă pe parcursul jocului le vom întâlni în variante diferite. Partea bună este că nu ne ia prea mult timp să le învăţăm şi să le exploatăm la maximum posibilităţile. Parcul auto nu este nici el foarte aglomerat, printre numele prezente la start aflându-se Renault Clio V6, Alfa 8c, Audi TT, Mercedes SL 55 AMG sau Pagani Zonda. Cursele se desfăşoară după acelaşi scenariu, indiferent de vreme, circuit sau maşină. Pleci de pe ultima poziţie (nu avem calificări, iar clasările anterioare nu sunt luate în considerare) şi ai la dispoziţie de la două la patru ture să pui mâna pe o medalie. Intimidarea adversarilor are două tăişuri pentru că pe circuitele mai înguste, din momentul în care aceştia încep să piardă controlul, este aproape imposibil să reuşeşti o depăşire fără să fii acroşat şi de multe ori scos în decor. Dacă se mai găseşte şi câte un bezmetic care să-ţi facă vânt şi din spate, poţi fi sigur că o să faci o vizită la câmpie sau prin câte un parapet. În schimb, dacă reuşeşti să profiţi de îmbulzeala din startul cursei, când restul piloţilor se „intimidează" unul pe altul, şi să te instalezi pe una dintre poziţiile fruntaşe, restul cursei vei avea grijă doar de felul în care mergi tu şi vei scăpa de micile răutăţi ale partenerilor de întrecere. Mai trebuie doar să menţii o mică distanţă faţă de cel din spatele tău şi folosind Tiger Effect-ul să corectezi eventualele greşeli pentru ca şansele să termini pe prima poziţie să crească simţitor. Mai trebuie spus că ieşirile în decor sunt aspru pedepsite în Evolution GT pentru că iarba şi nisipul reduc foarte mult din viteză, iar reintrarea pe circuit este destul de dificilă. În general, poţi admira şi câţiva concurenţi cum trec fericiţi de tine. De asemenea, parapeţii îşi fac şi ei datoria, iar în urma coliziunilor, maşina suferă avarii. Acestea nu-şi lasă progresiv amprenta asupra comportamentului bolidului, însă după ce ai depăşit norma permisă de „damage", eşti forţat să abandonezi. Ţinând cont de faptul că în Evolution GT avem de-a face doar cu nişte curse în care toţi concurenţii aleargă pe acelaşi model de maşină şi că nu ni se solicită părerea în legătură cu reglajele sau piesele folosite - nici măcar tipul de pneuri nu-l putem alege – diferenţele pe circuit sunt date doar de abilităţile celor implicaţi. Adică ale noastre şi ale AI-ului. Implicit, liniile drepte îşi pierd din importanţă, iar felul în care negociem virajele îşi lasă decisiv amprenta asupra timpilor realizaţi şi poziţiei în clasament. Acest lucru face ca principalele arme în faţa competiţiei să fie perioadele de frânare mai scurte şi viteza optimă la ieşirea din curbe. Despre AI trebuie spus că ne oferă satisfacţia de a-l vedea greşind chiar şi atunci

ALTERNATIVĂ

TOCA RACE DRIVER 3

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION



Aţi învăţat să colaboraţi?

Am şifonat-o puţin cam tare

Cred că a cedat nervos

când nu facem, noi sau alţi concurenţi, presiuni asupra lui. Uneori se întâmplă să întâlneşti chiar şi maşini care au abandonat cursa, asta fără ca tu să fi fost implicat în vreun fel în nefericita lor soartă. Totuşi, în spatele tău (convenim că se află cineva şi în spate) va fi mereu câte un adversar pregătit să te depăşească.

Cred că au uitat ceva

Jocul este distractiv până la un moment dat şi reuşeşte să te facă să ignori grafica simplă, ca să nu-i spunem învechită: de la maşinile care seamănă mai curând cu nişte machetuţe de duzină, până la traseele care, în afara designului interesant pe care îl propun, ne lasă cu impresia că sunt împrejmuite de nişte print-uri uriaşe de slabă calitate. Sunetul nu iese atât de mult în evidenţă, poate de aceea scapă mai uşor, ideea fiind că lucruri măreţe nu sunt de spus nici despre acest aspect. Dat fiind sensul acestui joc, care nu este şi nici nu vrea a fi un simulator auto, este regretabil că în materie de multiplayer nu pot să anunţ decât obositul splitscreen. Cumva mi-am amintit (poate datorită metodelor alternative de a-ţi „şicana adversarul") de nopţile petrecute cu două 486-uri, un cablu serial şi minunatul Death Rally, care acum vreo 10 ani nu avea tupeul să se prezinte în faţa gamer-ului fără un multiplayer de bun simţ. Insist pe faptul că Evolution GT înghesuie jucătorii pe acelaşi PC din cauza punctelor pe care le pierde la capitolul rejucabilitate.

În trei secunde facem stânga

Two strikes

Evolution GT poate fi soluţia pentru câteva ore de umplut între două jocuri „serioase", fiecare din particularităţile acestui joc reuşind până la un anumit punct să ne atragă atenţia. Însă momentul în care dezinteresul faţă de cursele RPG-iste iese la iveală nu e departe. Oricum, trebuie să recunoaştem că italienii de la Milestone au făcut progrese de la S.C.A.R - Squadra Corse Alfa Romeo şi poate că într-un final obsesia lor pentru cursele auto îmbibate în elemente RPG se va transforma într-un joc de excepţie.

■ Rzarectha

Duşmanul se apropie periculos

▸ **Gen** Arcade cu armură ▸ **Producător** Milestone ▸ **Distribuitor** Black Bean ▸ **Procesor** PIII 800 MHz ▸ **Memorie** 256 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB ▸ **ON-LINE** www.evolutiongt.com

Grafică	7
Sunet	7
Gameplay	7
Multiplayer	4
Storyline	–
Impresie	7

6,4

UberSoldier

Răzbunarea Soldatului Universal

Așteptând o viitoare și mult așteptată reîntoarcere la castelul Wolfenstein, un joc care tratează motivul super-soldatului nazist de viță ariană. Ubersoldier n-avea cum să-mi scape printre degete. Este exact genul de joc pe care mi-l doream într-o vreme în care shooter-ele tactice și sânii Larei îmi fac capul calendar. Producătorii jocului ne propun, așadar, o întoarcere în timp, spre finele celui de-Al Doilea Război Mondial, perioadă în care divizia paranormală a celui de-Al Treilea Reich lucrează peste program, încercând să câștige războiul prin orice mijloace. În timpul unei excursii în Tibet, șeful diviziei pare să fi găsit soluția - reînvierea morților și transformarea acestora în mașinării de război. Soldații folosiți la experimente dobândesc astfel puteri nebănuite, însă refuză să se supună ordinelor, orice urmă de emoție și loialitate față de creatorul lor dispărând ca prin farmec în clipa învierii. Soluția problemei nu întârzie să apară. Teoretic.

Când practica ne omoară

Karl Stolz, soldat de nădejde al Reich-ului, face ce face și se alege cu un număr însemnat de gloanțe în coșul pieptului. Karl moare, însă oamenii de știință ai Fuhrer-ului au alte planuri pentru el, aducându-l la viață și injectându-i un ser ce-i curmă orice umbră de voință, pentru a executa ordinele primului om care îi vorbește. Din fericire, rezistența, întruchipată de o nemțoaică cu părul de foc, dă buzna în rezerva de spital în care își făcea Karl siesta și îi curăță pe gardieni. Fără prea multe politețuri, super soldatul nostru este adoptat pe loc și folosit de acum înainte drept vârf de lance împotriva naziștilor. Cuvântul femeii e lege!

Joc mai liniar decât Ubersoldier însă, mai rar. Ți se aruncă arma în brațe, ți se arată naziștii cu degetul, iar Karl trece imediat prin ei ca prin brânză. Din când în când mai apare și câte-un grup de „rezistențe", dar ale căror replici îngrozitor de patetice și sterpe te îndeamnă la sinucidere. „Șase, vîn naziștii..." șoptesc neîncetat camarazii de cum adie vântul. Nu zău? Și dă-i cu gloanțe după trupeții care încep să scuipe amenințări într-o engleză perfectă cu accent de yankeu. Oare am greșit tabăra?

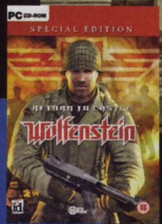
„Șase, vin naziștii..."

Numărul armelor pe care le poți căra după tine nu poate fi niciodată mai mare de patru și se rezumă la clasicele pistoale, puști, mitraliere, mitraliere grele, mitraliere și mai grele și niscaiva grenade cu coadă. Armele or fi ele variate, însă nu care cumva să vă așteptați la cine știe ce specialități, de genul celor din Return to Castle Wolfenstein. Alea da! Singura bucurie a supersoldatului este că poate folosi Time Shield-ul, cu ajutorul căruia poate opri gloanțele din zbor. În rest, eroul nostru numai invincibil nu e și demonstrează că până și morții pot muri pupați de gloanțe. Ce-i drept, nici n-ar avea nevoie de prea multe puteri speciale, din moment ce inteligența artificială a inamicului obișnuiește să dea dovadă de prostie. Nu par deloc impresionați de mușchii lui Karl și se aruncă precum sinucigașii în flăcări sau în întâmpinarea gloanțelor. Ce-i drept, nu întotdeauna, deoarece chiar și în lipsa unui dram de istețime, naziștii atacă în grupuri înainte de a se sinucide și chiar se ascund de proiectile în primă fază.

ALTERNATIVĂ

Return to Castle Wolfenstein

Este de-a dreptul superb și oferă, pe lângă campania solo, un multiplayer de excepție, care face toți banii.



Ubersoldier uber ales?

Nici vorbă. Misiunile sunt extrem de lineare, grafica fiind singurul lucru după care îți fug ochii. N-am întâlnit însă nimic

Șase!

nemaipomenit, în afara de puzderii de canistre și butoaie cu benzină, care aruncate în aer provoacă focuri de artificii spectaculoase și deosebit de călduroase. Ce mi-a plăcut în mod deosebit a fost modul în care reacționează tuburile cu gaz odată împușcate. Se „zvârcolesc" foarte veridic înainte de a te da cu picioarele pe spate, însă interactivitatea cu mediul înconjurător nu îndrăznește să meargă mult prea departe. Dar dacă tot ceea ce ți-ai dorit în viață a fost să tragi în tot ce mișcă, nu te interesează prea mult povestea în sine și reziști asaltului lingvistic de prost gust, atunci Ubersoldier merită încercat. La urma urmei, ești doar un soldat fără minte.

■ KiMO

- **Gen** FPS ▸ **Producător** Burut ▸ **Distribuitor** CDV
- **Procesor** PIV 2,4 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM
- **Accelerare 3D** minimum 128 MB
- **ON-LINE** www.ubersoldier.net

Grafică	8
Sunet	5
Gameplay	7
Multiplayer	–
Storyline	6
Impresie	6

6,4

Mulțam fain. Chiar aveam nevoie de una

Ridică-te la cer...

Championship Manager 2006

În Europa sau la retrogradare?

Anul trecut, am fost dezamăgit de Championship Manager, însă i-am acordat circumstanțe atenuante gândindu-mă la recenta despărțire dintre Eidos și Sports Interactive. A mai trecut un an și, implicit, au crescut și pretențiile noastre vizavi de acest nume care încă se mai află în sufletul pasionaților de managere. Nimeni nu a spus că sarcina celor de la Beautiful Game Studios este ușoară, însă numele Championship Manager impune un standard ce trebuie respectat.

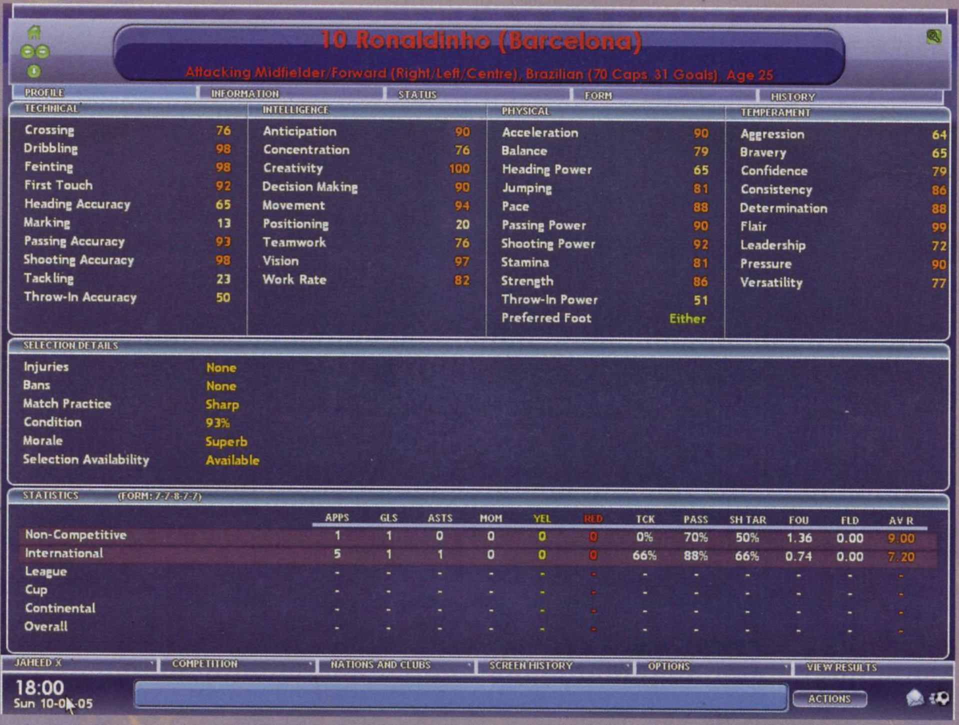
Cu demisia semnată

Nici nu mai vorbesc de absența campionatului românesc, probabil că producătorii au altele pe cap, totuși câteva minute pentru lotul național cred că se puteau găsi. Măcar pentru numele jucătorilor dacă nu și pentru rating-uri. În fine, suntem obiectivi și trecem peste acest fapt direct la primul lucru ce deranjează în noul CM. Interfața învechită și fără nici un fel de simț practic reușește să transforme într-un calvar munca la echipă. În interviul pe care David Rutter – Studio Manager la BGS – a fost amabil să ni-l acorde am adus în discuție această problemă și dacă atunci era considerată eficientă (GUI), iată că după lansarea jocului și reacția fanilor a fost anunțat un patch ce va implementa o interfață nouă, în același timp elegantă și eficientă. Încă o problemă rezolvată, însă de abia acum trecem la părțile cu adevărat

Ca atuuri rămân în continuare viteza bună de procesare a datelor și încăpățânarea cu care fanii cred în spiritul Championship Manager

importante din joc, ce țin de simulare și realism. Și dacă peste alte aspecte putem trece cu vederea, aici nu prea avem loc de concesii. Începând cu posibilitățile tactice care limitează transpunerea ideilor în teren, până la nesuferitul consiliu director, Championship Manager se dovedește a fi un joc mediocru. După ce te chinui să-i minți pe unii și pe alții și ești în pragul unui mare transfer, pentru al doilea an la rând, de sus vine autoritarul NU. Chiar dacă nu exagerezi cu contractul oferit, iar bugetul salariilor poate susține leafa jucătorului țintă, consiliul nu vrea să înțeleagă că nu poți aduce jucători de valoare pe pițule. Altă problemă spinoasă ne așteaptă chiar în timpul meciurilor. Aici, în ciuda noului engine Gameplan 3D care ne oferă o foarte bună viziune asupra celor ce se petrec pe teren, ne simțim lipsiți de putere și ne lipsește poate cel mai important feeling pentru acest joc: acela că deciziile noastre tehnico-tactice influențează desfășurarea ostilităților. Fără sentimentul unei victorii muncite și fără senzația că schimbarea din final a pierdut trei puncte prețioase sau o calificare, jocul își pierde sensul. După această concluzie, greșelile de arbitraj sau bazaconiile pe care le făceau inexplicabil jucătorii în care mi-am pus încrederea nici nu m-au mai atins.

Regele fotbalului în cifre



Ce e de făcut?

Situația este mai bună decât anul trecut, însă progresele făcute nu reușesc să împingă

Lazio și-o merită în general

Championship Manager-ul anului 2006 în următoarea categorie. Gameplay-ul jocului dezamăgește și asta nu în comparație cu regele Football Manager, ci chiar cu CM-urile din era trecută. Ca atuuri rămân în continuare viteza bună de procesare a datelor și încăpățânarea cu care fanii cred în spiritul Championship Manager, deși între noi fie vorba spiritul s-a dus odată cu creatorul. Concluzionând, încă o victorie lejeră pentru Sports Interactive și al lor Football Manager. Ne auzim la anu'.

Rzarectha

Gen Football Manager **Producător** Beautiful Game Studios **Distribuitor** Eidos Interactive **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 **Procesor** PIII 1 GHz **Memorie** 256 MB RAM **Accelerare 3D** minimum 4 MB **ON-LINE** www.championshipmanager.co.uk

Grafică	6
Sunet	6
Gameplay	6
Multiplayer	–
Storyline	–
Impresie	6

6

The Godfather®

Trebuie să recunosc că sunt în dubiu. Pornisem acum vreo două zile cu intenţia clară de a scrie un articol nu foarte apreciativ la adresa jocului de faţă. Zarurile fuseseră aruncate, hotărârea luată. Heh, ba am şi făcut publică părerea mea cu ocazia emisiunii Fanatic Gamer de la Radio Mix dedicată acestui joc. Şi atunci de ce mi-am petrecut ultimele nopţi reuşind cu greu să mă dezlipesc de The Godfather? Mi-o fi făcut o ofertă pe care nu am putut să o refuz (ok, ok, e prima şi ultima oară când menţionez fraza asta celebră în articol).

Aia numeşti tu costiţă?!

Nici o şansă

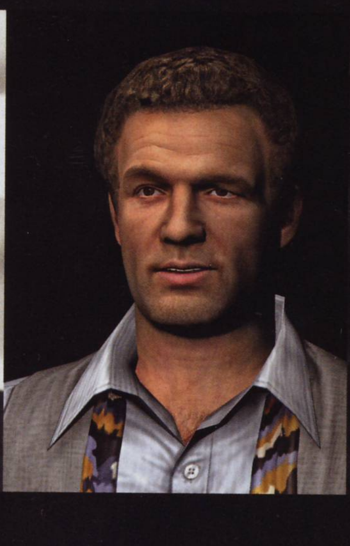
Ce este, aşadar, cu acest The Godfather? Este o creaţie a de acum infamului EA, luat după o licenţă de film ce a făcut istorie. Lucrurile put încă de la început, pentru că o asemenea alianţă nu poate rezulta decât într-un joc mediocru, dar cu performanţe excepţionale la capitolul vânzări.

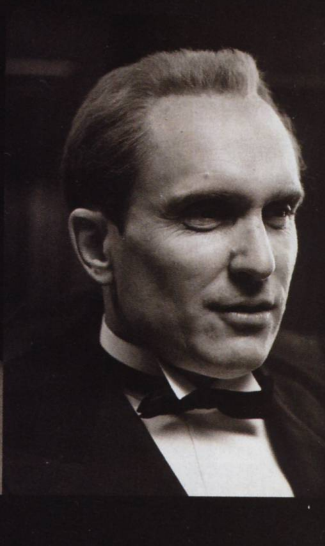
Ok, să trasăm nişte relaţii aici pentru a exemplifica genul de joc în care se încadrează The Godfather. GTA. Na, gata. Ok, bine, dacă trebuie neapărat, amintim şi de Mafia, pentru că se desfăşoară în aceeaşi perioadă tulburată a Americii interbelice. Acum, pe bune, în momentul în care multe din elementele jocului sunt copiate perfect (până şi grafic) din GTA, ţi se ridică o sprânceană şi te gândeşti că urmează o clonă de doi bani. Să ne uităm însă mai în detaliu la The Godfather...

Puşti fiind, cutreierai nu păduri, ci străzile din cartierul Mica Italie. Tac'tu, om bun, la casa lui şi cu o mică afacere cum nu se poate de legală, ţine cu familia Corleone şi, poate tocmai de aceea, una dintre zile i se termină scurt de tot, odată cu viaţa şi magazinul său, acum în flăcări. Tu rămâi cu doamna mama ta

Trăiască Naşu' mare!

Practic, tot ce e luat din licenţa The Godfather străluceşte: poveste, personaje, sunet şi atmosferă.





Ce face omul ca să scape de amendă

și o ții numai din prostii în prostii până când se roagă dânsa de Naș să te ia sub aripa lui. Zis și făcut. De acum faci parte din familie și te vei lupta să urci în rang, de la soldatul de stradă la ditamai mâna dreaptă a Don-ului. Ți se vor oferi misiuni ce țin de storyline, dar vei putea să te apuci și de câteva acțiuni pe cont propriu. Ca de exemplu să pui mâna pe niscaiva afaceri, cu forța evident, și să îți îngroși portofelul, precum și contul familiei. De fapt, misiunile din povestea principală reprezintă cam un sfert din joc, restul fiind umplut de diversele misiuni adiacente. Cum am spus, cam toate se vor rezuma la a pune mâna pe o afacere și a te război cu celelalte familii din oraș. Lucrurile tind să devină la un moment dat cam repetitive, însă este lăudabil faptul că sunt totuși acolo, în caz că vrei să scapi pentru câteva ore de misiunile principale.

Să furăm meserie

The Godfather a preluat câteva dintre conceptele prezente în RPG-uri, și anume creșterea în nivel și prezența skill-urilor. Acestea din urmă sunt în număr de cinci și te vor ajuta ba să ți se regenereze mai rapid sănătatea, să tragi mai bine cu arma sau să poți fura mașini fără să se alerteze Poliția. La fiecare creștere în nivel vei primi un punct pe care să-l pui unde vrei tu la skill-urile respective. Fără număr! La rândul ei, creșterea în nivel se realizează cu ajutorul respectului pe care îl câștigi în urma realizării misiunilor (fie ele principale sau secundare) sau a neutralizării inamicilor.

Misiunile principale te vor plimba de-a lungul și de-a latul New York-ului, din cartierul controlat de familia ta, în cele controlate de celelalte patru familii (Barzini, Cuneo, Stracci și Tattaglia). Cu cât lovești mai puternic o familie adversă, cu atât oamenii lor te vor ataca mai des. Așa că pregătește-te să faci slalom printre baricadele de mașini puse în fața ta de membrii unei familii adverse când te prind pe teritoriul lor, iar în cazul în care lucrurile degenerează într-un război între familii, fii gata să aperi afacerile familiei Corleone de pe teritoriile inamicilor.

Ca arsenal, vei avea la dispoziție armele clasice ale vremii respective (un Colt, un Tommy, chestii din astea), plus niște molotoave, bombe, rângi sau bâte. Poți fura mașini, la fel ca în GTA, însă acestea nu sunt atât de importante sau bine realizate ca în jocul respectiv. Controlul mașinii nu iese însă cu nimic în evidență, automobilul ținându-se de obicei mult prea lipit de șosea. Și că tot veni vorba de control... Cei de la EA au introdus un sistem de „control analogic" numit Blackhan, care ar trebui să fie revoluționar și toate alea, dar reușește numai să pună bețe în roate jucătorului. Nu-i bai, pentru că după un timp te obișnuiești cu el, însă este gândit fix cu partea dorsală și o să îți dea ceva bătăi de cap până o să-l stăpânești.

Pup-o pe nășica!

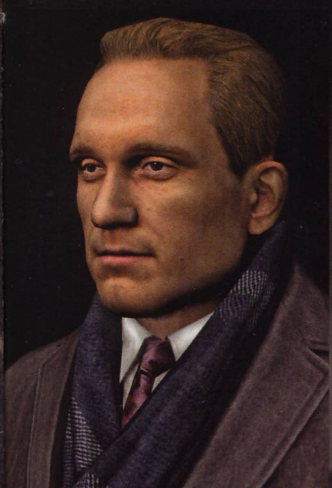
Chiar dacă luptele de stradă, micile bătăi pe care le aplici comercianților care nu vor să se alăture familiei Corleone sau saltul dintr-o mașină într-alta, cu Poliția după tine, nu sunt de lepădat, nu sunt totuși ceva care să scoată The Godfather cu un pas în fața mulțimii de clone gen GTA. Este bine făcut, însă în afară de skill-urile din joc, nu prea e nimic original acolo. Jocul câștigă enorm tocmai datorită numelui și licenței pe care EA probabil a dat o poală de bani (jocul a costat 20 milioane $, plus cele 800 milioane $ pe care i-a pierdut EA prin scăderea prețului acțiunilor sale la bursă atunci când a anunțat amânarea acestuia). Povestea are nerv, personajele sunt excelent realizate, iar „telenovela" familiei Corleone reușește să te acapareze complet. Practic, tot ce e luat din licența The Godfather strălucește: poveste, personaje, sunet și atmosferă. Pe mine unul m-a convins să mai iau încă o dată filmul la o vizionare și, până atunci, am sorbit fragmentele din el incluse de producători ca răsplată după încheierea misiunilor. Aportul unui Marlon Brando, James Caan (probabil cel mai intens personaj din joc) sau Robert Duvall arată că nu degeaba a scos EA teancul de bani din portofel.

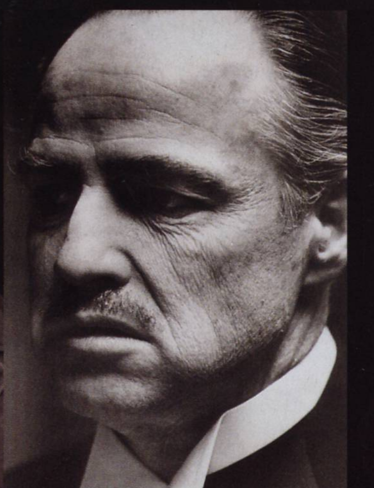
Concluzionând, gameplay-ul peste medie oferit de The Godfather este ambalat într-o poveste atât de plină de atmosferă și populată de niște personaje atât de puternice încât îl vei juca cu o deosebită plăcere. Ceea ce, pentru mine, este o surpriză al naibii de plăcută.

■ Mitza

La naiba, eu am plătit primul!

Tommy Gun, întotdeauna un ajutor de nădejde

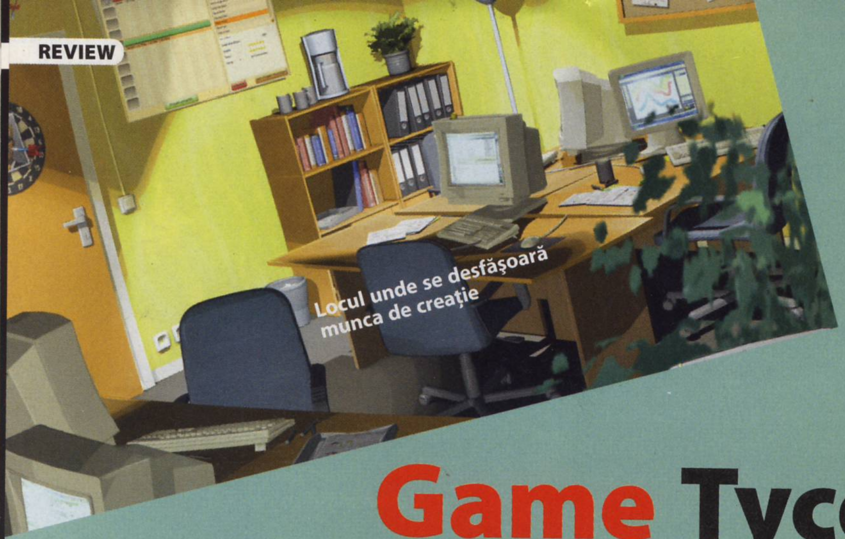




▸ **Gen** GTA ▸ **Producător** EA ▸ **Distribuitor** EA
▸ **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ▸
Procesor PIV 1,4 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸
Accelerare 3D minimum 64 MB ▸ **ON-LINE**
godfather.ea.com

Grafică	8
Sunet	10
Gameplay	7
Multiplayer	–
Storyline	10
Impresie	8

8,6



Locul unde se desfăşoară munca de creaţie

Atenţie! Este de fapt mult mai dificil să faci un joc. A nu se încerca acasă!

Game Tycoon

Noi, cei care ne jucăm pe calculator, avem permanent pretenţia ca jocurile să fie perfecte. Din nefericire, asta este imposibil, deoarece depinde de gusturi. Spre exemplu, unii urăsc bug-urile pentru că le strică plăcerea de a juca. Alţii în schimb le iubesc, le caută şi le folosesc în interes personal, sub formă de exploit-uri. Aşadar această perfecţiune este uşor relativă. Însă cu toţii avem cel puţin o idee pentru un joc pe care am vrea să-l facem. Nu e chiar atât de uşor. Avem nevoie de programatori, sunetişti, artişti, reclamă şi destul de mulţi bani. Iată cum se face:

1. Ideea

Game Tycoon începe în primul rând prin a ne spune că avem nevoie de un buget. În joc, începi cam cu 10 -100.000 de dolari, ceea ce e foarte mult, ca să fim sinceri. Să presupunem că ai o idee. Ce faci cu ea? Ei bine, o pui pe hârtie, faci un plan clar al tuturor aspectelor jocului. A concretiza în scris o idee este de fapt partea cea mai dificilă, pentru că sunt o mulţime de lucruri la care trebuie să te gândeşti, de la tipul de engine, coloana sonoră, control, până la amănunte legate de echilibrarea gameplay-ului şi de interfaţă. Odată realizat conceptul, e vremea să treci la pasul următor:

2. Engine-ul

În Game Tycoon faci o plimbare până la universitate şi cauţi un programator. Realitatea nu este atât de departe, deoarece a angaja un programator profesionist cere un buget serios. Cauţi un tânăr programator capabil să-ţi realizeze engine-ul jocului. În câteva săptămâni sau luni, în funcţie de eficienţa programatorului, vei avea în mână un CD care conţine core-ul viitorului joc. Cu acesta e timpul să explorezi un pic piaţa ca să vezi ce tipuri de jocuri sunt mai bine vândute şi ce fel de contracte oferă distribuitorii. Evident, conceptul iniţial se poate schimba acum, deoarece e posibil ca RPG-ul tău izometric să nu meargă prea bine şi-l transformi în Adventure, spre exemplu. Odată hotărât şi asupra acestui aspect, e timpul pentru pasul următor:

3. Crearea jocului

Acum lucrurile se complică, deoarece trebuie să îţi formezi echipa care va scoate pe piaţă produsul finit. Asta înseamnă că vei avea nevoie de programatori suplimentari, programatori de AI, sunetişti şi artişti... care trebuie plătiţi. Vei face din nou un drum la universitate şi îi vei selecta de-acolo. Şi astfel dai drumul la proiect. Programatorii vor avea cel mai mult de lucru, partea de sunet şi partea artistică fiind cu siguranţă terminate mai repede. După câteva luni de muncă asiduă, jocul este în fine gata. Va trebui să profiţi de nişte beta-testeri care nu trebuie plătiţi şi vei avea produsul finit în mână. Vei merge la distribuitor, vei semna contractul şi jocul de la un preţ de bază de 2.50 dolari va fi săltat de acesta la 39.99 dolari, din care maxim 10% e al tău. Însă nici un joc nu se vinde de la sine, aşa că trebuie promovat.

4. Promovarea şi lansarea

În Game Tycoon eşti obligat ca producător să-ţi promovezi jocul singur. În realitate, de acest aspect se ocupă distribuitorul, pentru că are toate motivele să o facă. Odată făcută promovarea în funcţie de buget, normal, urmează multiplicarea şi vânzarea. Game Tycoon intră prea mult în amănuntele legate de partea practică, pentru că aici matriţezi jocul manual... poate aşa era în anii '80. Promovarea este de fapt o acţiune continuă, care începe cu mult înainte de lansarea jocului.

Game Tycoon este departe de a fi un joc realist, însă specifică o serie de paşi clari în crearea unui joc şi aruncă bomboana cu de ce sunt jocurile scumpe. Practic, producătorii câştigă în general cel mai puţin din acest proces, deşi depun munca cea mai multă. Cheltuielile de creare şi promovare ating maximum 30-40% din valoarea sa pe piaţă. Restul nu este altceva decât profit. Aşa că e clar ce e mai bine să te faci, între producător şi distribuitor.

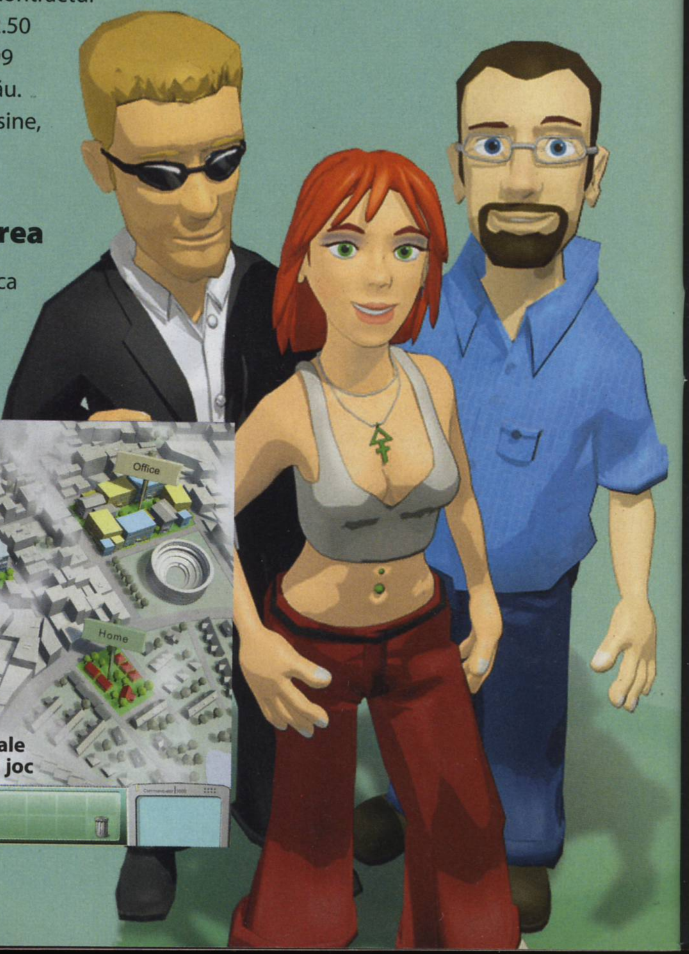
■ **Locke**

Gen Sim ▸ **Producător** Beat Games ▸ **Distribuitor** Tri Synergy Inc. ▸ **Procesor** PIII 600 MHz ▸ **Memorie** 128 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 32 MB VRAM ▸ **ON-LINE** www.beat-games.de

Grafică	5
Sunet	5
Gameplay	6
Multiplayer	–
Storyline	–
Impresie	6

5,5

Puncte esenţiale în crearea unui joc



Etrom – The Astral Essence

Lumea lui Etrom este lumea noastră proiectată în viitor şi într-o dimensiune paralelă...

Hack'n Slash-ul reprezintă probabil unul dintre cele mai discutate şi mai jucate genuri care, oarecum, aparţine marelui gen RPG. Aceste jocuri au căpătat o mulţime de forme, de la cea fantasy până la techno-fantasy sau doar futuristă. Interesant este cum, indiferent

Băiatu' şi toporul lui

de modul în care a fost prezentat, genul acesta de jocuri a prins de fiecare dată. Dacă a mai avut şi alte elemente, ca de exemplu în Sacred şi Diablo, lucrurile au luat chiar o întorsătură obsesivă asupra psihicului uman. Periodic, când unii, când alţii mai aruncă un astfel de joc pe piaţă.

De prin cizme

Încă de la început, Etrom încearcă să creeze o impresie de „special". Sincer să fiu, pentru o perioadă oarecare de vreme, chiar funcţionează. Începând cu povestea unui soldat care a atins şi a fost pătruns de The Astral Essence şi continuând cu descrieri abstracte ale unei lumi care seamănă cu a noastră, însă are ceva străin... ceva înfricoşător. Mai mult, sentimentul acesta de deosebit, necunoscut, te atrage destul de mult pentru a trece peste primele bug-uri şi probleme şi a merge mai departe. Însă acest mai departe aduce după sine o mulţime de probleme. În primul rând, jocul nu poate fi jucat decât în 1024x768. Asta nu ar fi o problemă dacă engine-ul grafic nu ar fi unul cu tentă istorică, 3D, foarte puţin lucrat. Poate că nu am menţionat, dar Etrom este creat de către o firmuliţă italiană, fără experienţă, dar cu multă voinţă şi, clar, imaginaţie. Zecile de pagini de jurnal pe care e frumos să le citeşti sunt dovada unei imaginaţii bogate. Cunoscându-l pe Roberto Quaglia, poate că ştiţi la ce mă refer.

Marea Bardă

Dacă nu mă credeţi că jocul e ciudat, atunci vă spun că prima imagine cu care veţi face cunoştinţă este un individ acoperit în haine metalice care are o bardă impresionantă în mână şi o voce calmă. Omul acesta, după ce că e şocat, mai e şi căutat de întreaga poliţie locală. Acţiunea se petrece într-un oraş din puţinele rămase pe Pământ. Izolate între ele din cauza unor condiţii imposibile de trai, aceste oraşe sunt controlate strict, în mod dictatorial. Esenţa astrală nu este altceva decât însăşi esenţa universului, într-o concentraţie ceva mai ridicată. Folosindu-se de această esenţă, Etrom, personajul nostru, încearcă să afle care este de fapt problema lui şi de ce a a juns în situaţia amintită. Îl veţi urmări din third-person, prin intermediul unei camere pretenţioase, care mai mult blochează vederea decât o ajută, prin oraş sau prin canalizare sau chiar afară, în mijlocul intemperiilor. Beneficiind de acest storyline pasional, s-ar putea să uitaţi de neplăcerile engine-ului, de gameplay-ul complet dezechilibrat sau de monotonia determinată de repetitivitatea decorurilor 3D. Practic, diversitatea item-urilor este egală cu zero. De asemenea, mai este o problemă legată de dificultate, care reduce şi ea plăcerea gameplay-ului. Inventory-ul e prea mic, nu există efecte vizuale marcante la schimbare armurii, iar modelele de arme arată îngrozitor. Însă, io zic să nu-i nenorocim prea tare pe fraţii noştri de peste Alpi, că poate o să-i deporteze pe toţi cei două milioane de români de-acolo.

■ **Locke**

▸ **Gen** RPG ▸ **Producător** P.M Studios s.r.l. ▸ **Distribuitor** P.M Studios s.r.l. ▸ **Procesor** PIII 1GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 66 MB VRAM ▸ **ON-LINE** www.etrom.net

Grafică	6
Sunet	6
Gameplay	7
Multiplayer	–
Storyline	9
Impresie	8

7,2

SpellForce 2: Shadow Wars

Mare-i RTS-ul Domnului şi mult RPG îi sare gardul

O combinaţie aproape perfectă de strategie în timp real şi RPG bătrânesc, SpellForce a fost o adevărată rara avis a jocurilor pe calculator. În ciuda neajunsurilor (inevitabile când ai de-a face cu un hibrid), SpellForce a însemnat, fără doar şi poate, o gură de aer proaspăt. Mai mult, SpellForce a fost o adevărată încântare pentru ochiul însetat de grafică 3D şi multe defecte i s-au ignorat doar pentru că privitorul era mult prea ocupat cu un apus la marginea pădurii. Şi pentru că un asemenea teren fertil nu putea fi lăsat în paragină, cei de la JoWood nici n-au crâcnit când au fost rugaţi să finanţeze un sequel care, după spusele producătorilor, urma să ridice ştacheta impusă de SpellForce până în tăriile cerului. Phenomic s-a pus pe treabă, JoWood a pus în mişcare maşinăria de marketing şi astfel SpellForce 2 a beneficiat de tot hype-ul de care SpellForce 1 n-a avut parte. Screenshot-urile cu miros de „aşa ceva nu există" şi interviurile în care producătorii ne promiteau marea cu sarea şi luna de pe cer prevesteau un joc care va zgudui însăşi temelia universului „gameristic". Acum, după aproape doi ani de aşteptare, SpellForce 2 s-a pogorât printre noi şi în sfârşit avem ocazia să verificăm dacă într-adevăr avem de-a face cu Mesia sau doar cu un alt profet mincinos.

Blue Angels

În umbra umbrelor...

După un intro impresionant care ne prilejuieşte o întâlnire surpriză cu mai vechiul nostru prieten Craig Un'Shallach (cine a jucat SpellForce 1 îşi va aminti cu siguranţă de urechiatul întunecat îngrijorat de legăturile dubioase dintre Dark Elves şi Shadows), suntem aruncaţi în mijlocul unui „sătuc" liniştit, unde îşi face veacul, nederanjată de nimeni şi nimic, fără grija zilei de mâine, o mică parte din „seminţia" lui Shaikan, urmaşii alchimistului Malacay. Ca o paranteză, sus-numitul Malacay a fost o pramatie sinistră (într-un final, a murit nebun), a cărui singură faptă bună a fost salvarea vieţii dragonului Ur. Guşterul primordial, îndatorat peste măsură, s-a legat frate de sânge cu alchimistul şi i-a luat sub aripa lui ocrotitoare pe descendenţii acestuia. Rămaşi nepăsători şi reci la ispitele Luminii şi Întunericului deopotrivă şi renunţând la „serviciile" oricărui zeu cunoscut sau necunoscut, oamenii dragonului au fost priviţi cu suspiciune de ambele tabere. La rândul lor, aceştia s-au arătat demni de neîncrederea acordată şi n-au ezitat să-şi trădeze aliaţii de câte ori situaţia a cerut-o.

Revenind la evenimentele care ne privesc, ceea ce părea o zi perfectă din viaţa noastră de tânăr Shaikan se va transforma într-un mic, dar intens coşmar odată cu apariţia nurliei Nightsong, rodul uniunii fericite dintre Craig Un'Shallach şi o muritoare oarecare. Între două fente şi trei eschive laterale (căci n-a venit singură), Nightsong ne aduce la cunoştinţă o serie de evenimente deloc îmbucurătoare. Pe scurt, un război civil între Dark Elves şi un pact îngrijorător încheiat de alchimista Sorvina cu misterioasele Shadows ameninţă liniştea relativă instaurată după evenimentele deranjante din SpellForce 1. Dacă problemele oamenilor nu sunt o motivaţie destul de puternică pentru mândrul Shaikan, conflictul devine personal atunci când cătunul nostru

ALTERNATIVE

SACRIFICE

WARLORDS BATTLECRY 3

este trecut prin foc și sabie. Într-un final, însoțiți de Nightsong, ne trezim căutând ajutor în cele mai neașteptate locuri. Deoarece, după cum am văzut, loialitatea nu este principala calitate a unui Shaikan, vom avea de câștigat încrederea potențialilor aliați, lucru deloc ușor având în vedere istoria plină de trădări a urmașilor lui Malachay. Continuarea este o fugă continuă pe urmele Umbrelor (și nu numai), punctată din loc în loc de o puzderie de sidequest-uri (dintre care unele cu multiple posibilități de finalizare... un plus semnificativ adus rejucabilității) și de surprize mai mult sau mai puțin plăcute.

Avem un erou, cum procedăm?

SpellForce 2, la fel ca „înaintașul" său, a încercat (și a reușit) să ofere atât tactică și strategie, cât și o poveste pe care nu o aflăm din cutscene-urile dintre misiuni, ci la care participăm activ prin intermediul personajului principal, un omuleț pe care-l controlăm și care crește sub ochii noștri exact ca într-un RPG bătrânesc.

Odată cu înlăturarea magicienilor Cercului, puterea runelor a scăzut văzând cu ochii până când, într-o zi, a dispărut complet. Așa motivează Phenomic dispariția Rune Warriors, companionii invocați după bunul plac și apariția „camarilei" permanente, o prezență mai mult decât bine-venită. Vestea și mai bună e că tovarășii de drum nu rămân blocați la nivelul pe care-l aveau când ne-am pricopsit cu ei, ci avansează odată cu personajul nostru și pot fi „configurați" și echipați după bunul nostru plac. Și dacă tot am adus aminte de echipament, diversitatea este la ea acasă, arsenalul pus la dispoziția noastră fiind cel puțin la fel de variat ca și în primul SpellForce. Cu toate acestea, există câteva amănunte care nu-mi dau pace cu nici un chip, cel mai deranjant (pentru mine) fiind armurile compacte (platoșa este livrată doar cu nădragii de oțel, nimic nu vine separat). Dar eu sunt mai chițibușar când vine vorba de RPG-uri așa că nu mă luați în seamă. Singura „scăpare" a celor de la Phenomic, cu care eu nu mă pot împăca nicidecum, este dispariția atributelor. Însă voi sunteți capabili să gândiți „la rece" și o să vedeți că absența atributelor nu are un impact major și poate fi trecută ușor cu vederea. Oarecșe probleme am avut și cu skill tree-ul „Diablo-like", însă, după un studiu mai amănunțit, respectivul „arbore" s-a dovedit la fel de elegant și eficient ca și cel din primul SpellForce, în ciuda aparentei rigidități (numărul maxim de puncte alocabil unui skill este trei, asta în condițiile în care primim un punct pe nivel, plus că suntem obligați să investim uneori puncte și în skill-urile ce nu se potrivesc cu build-ul pe care-l avem în minte). Vrăjile și-au făcut și ele apariția în număr mare cu singura diferență că nu mai există scroll-uri, ci „cresc" în arborele de skill-uri și de-abia așteaptă să fie „culese". Adică ne sunt oferite automat odată ce înfigem

Arcași la Poarta Iadului

punctul de skill acolo unde trebuie.

Spre deosebire de SpellForce 1, combustibilul necesar fiecărui erou, și anume experiența, nu se găsește pe toate drumurile. Principalele surse de experiență sunt sidequest-urile și doar anumiți „monștri", de obicei niște indivizi ai naibii de duri. Așadar luați-vă adio de la tacticile „campez spawning point-ul și până dimineață avansez cât alții într-o săptămână" și obișnuiți-vă cu ideea că în SpellForce 2 „monștrii" obișnuiți și măcelul îndrăcit au încetat să mai fie o sursă sigură de „venit". Lucru neașteptat de plăcut deoarece elimină o groază de exploit-uri și practic ne forțează să ne îndreptăm atenția mai mult

spre sidequest-uri şi să ne adâncim mai mult în universul SpellForce decât în planurile de luptă.

Bunul Gospodar vs. Dacii şi Romanii

Duşmanul nu umblă niciodată singur, iar în cele mai multe cazuri hoardele nihiliste ale Abisului se vor dovedi prea numeroase chiar şi pentru un războinic cu sânge de dragon. Drept urmare, ocazional va trebui să lăsăm RPG-ul, să trecem la cârma uneia dintre cele trei facţiuni (The Realm, The Pact şi The Clans) şi să punem la punct o gospodărie capabilă să furnizeze carnea de tun necesară înlăturării obstacolelor organice. Oferta de unităţi este aproape la fel de bogată ca şi în SF1. Anumite unităţi au fost date dispărute, altele au fost reproiectate, însă per total, "oferta" este mai mult decât mulţumitoare (36 de "suflete"), mai ales că acum unităţile, deşi nu câştigă experienţă, cresc în nivel odată cu avatarul nostru şi au bunul simţ să nu dispară odată ce am părăsit o hartă, cum se întâmpla în SpellForce 1.

Ca orice gospodar "ertesist", vom da cu mistria prin bază, vom trimite ţăranii în mină şi vom antrena armatele în cel mai pur stil warcraftian. Unii dintre fanii SpellForce vor sări ca arşi când vor afla că, la capitolul base management, lucrurile au fost simplificate semnificativ, iar arborele tehnologic a fost scurtat de câteva crengi, însă îi rog să nu uite că Phenomic nu a „vânat" o experienţă tactică de nivelul lui Rome: Total War, ci a urmărit în special compromisul perfect între elementele RPG şi RTS, compromis care ar fi trebui să fie capabil să asigure un gameplay fluid şi să imprime jocului un ritm alert, antrenant, neîntrerupt de timpi morţi. În acest scop, timpii de producţie au fost micşoraţi, iar cele şapte resurse prezente în SpellForce 1 s-au împuţinat văzând cu ochii. Phenomic a optat pentru altă cifră magică şi va trebui să ne mulţumim cu doar trei resurse mari şi late. Tocmai când mă pregăteam să le spun ceva de dulce, am realizat că, în lumina ultimelor evenimente, şi anume comasarea celor şapte rase distincte din SpellForce 1 în doar trei facţiuni, cele şapte resurse nu-şi mai au rostul şi ne putem descurca la fel de bine (ba chiar mai bine) şi fără să renunţăm la unitatea noastră preferată doar pentru că pe hartă nu există resursa necesară producţiei respectivei unităţi.

Blend of Perfection

În primele două ore, când încă mai aveam pace şi puteam cugeta liniştit la sensul eroului pe pământ, recunosc că am fost puţin zgândărit de aparenta simplitate a conceptului şi de nonşalanţa cu care Phenomic pare că a renunţat la anumite elemente care mie mi se păreau importante. Puţin mai târziu, când scheleţii îmi băteau la poarta moşiei (pe parcurs primim o "insuliţă" numai a noastră şi, din când în când, va trebui să plecăm urechea la supuşi şi la sidequest-urile lor) şi evenimentele îmi solicitau din ce în ce mai tare toate simţurile, n-am mai stat să cuget, m-am aruncat cu capul înainte şi am rămas uimit cât de lin a curs totul. Miriada de îmbunătăţiri aduse interfeţei mi-au uşurat mult munca şi aproape m-au făcut să ignor, de exemplu, „refuzul" ocazional al anumitor unităţi de a îndeplini ordinele şi lipsa (deşi fanii au cerut) formaţiilor tactice şi a unor comenzi mai avansate. Eh, asta e... nici Warcraft-ul nu musteşte de tactică. Mai mult, cantitatea de informaţie (caracteristicile fiecărei unităţi, par egzample) oferită a crescut simţitor, o serie de acţiuni ce până acum necesitau un adevărat ritual pot fi efectuate, mai nou, printr-un singur clic, sistemul Click&Fight a fost îmbunătăţit simţitor... şi lista e lungă, dar timpul e scurt. Şi tocmai pentru că spaţiul e restrâns, nu mă apuc să aduc laude graficii pentru că mi-ar lua încă o pagină. Mă rezum la a vă spune că producătorii şi-au ţinut cuvântul (screenshot-urile pe care ni le-au "aruncat" până la lansare nu erau "photoshopped" :D) şi au „împachetat" jocul într-un ambalaj nesimţit de arătos, după cum puteţi observa şi din screenshot-uri. Totuşi, ca să fiu puţin cârcotaş, paleta de culori intră ocazional în conflict cu bunul gust şi, pe alocuri, alegerea total neinspirată a unor combinaţii de culori reuşeşte, din păcate, să dea jocului un aer chicios. Tot la capitolul "cârcoteli" aş pomeni talentul îndoielnic al indivizilor care şi-au închiriat vocile. Tare mă bate gândul că Phenomic n-a mai avut bani şi de un actoraş mai acătării, aşa că angajaţii au fost nevoiţi să apeleze la rude. Din fericire, după cum s-a întâmplat şi în cazul lui SpellForce 1, micile neajunsuri se pierd pe drum. Şi bine fac...

Totuşi, pentru că nu pot să închei fără să dau un răspuns întrebării ce se desprinde din "scurta" introducere, SpellForce nu e Mesia în persoană, dar e foarte departe de a fi un profet mincinos. Fără a fi adevăratul „Blend of Perfection" sau sfântul Graal al hibrizilor, SpellForce 2 poate fi incadrat liniştit în categoria jocurilor care au făcut istorie. Iar dacă nu-l jucaţi, părerea mea e că rataţi un eveniment important din istoria jocurilor.

■ cioLAN

Viitoare natură moartă

Here, Fido! Here, boy!

Gen RTS/RPG **Producător** Phenomic **Distribuitor** JoWood **Procesor** P 1,5 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** minimum 128 MB (Pixel Shader 1.1) **ON-LINE** www.spellforce2.com

Grafică	9
Sunet	7
Gameplay	9
Multiplayer	8
Storyline	8
Impresie	10

8,5

CHIP FOTO-VIDEO DIGITAL
FOTOGRAFIAZĂ ŞI CÂŞTIGĂ UN OLYMPUS µ700
aprilie - mai 2006
10 RON (100.000 ROL)
NOUTĂŢI
TREND FOTO 2006
cele mai noi tendinţe ale anului
PREMIERĂ
Olympus E-330, primul DSLR cu preview pe display mobil
REVIEW
ATAC LA SLR
3 aparate bridge ca alternativă la SLR-urile digitale
PRACTICĂ
Photoshop:
Cele mai bune sfaturi pentru mixarea imaginilor, retuşarea şi editarea automată a fotografiilor
Imprimare foto:
10 trucuri eficiente pentru reuşita tipăririi imaginilor la domiciliu
Reguli simple de filmare:
Cele mai bune filme de vacanţă, de la filmat până la editare
PE CD
Editoare foto şi video ▸ Filtre şi plugin-uri ▸ Imagini de test
PORTRETUL INTIM
WORKSHOP
CUM SĂ FOTOGRAFIAŢI ARHITECTURA
ISSN 1453-7079
FOTOGRAFIA NUD
CD INCLUS
CAUTĂ REVISTA LA CHIOŞCURI, ÎNCEPÂND CU JUMĂTATEA LUNII APRILIE!

CAUTĂ REVISTA LA CHIOŞCURI
ÎNCEPÂND CU JUMĂTATEA LUNII MARTIE!
• Nr. 2 - 2006 • 11 RON (110.000 ROL) • ISSN 1453-7079
CHIP special
Trucuri false pentru Windows XP, demascate
Comenzi noi pentru optimizarea XP-ului
Repararea automată a sistemului de operare
Transformaţi XP-ul în VISTA, GRATIS
SFATURI PENTRU UN XP MAI STABIL
WINDOWS XP ACCELERAT
SOLUŢII LA PROBLEME FRECVENTE
Pe CD
PROGRAME UTILITARE
Windows pornit de pe stick USB
CD de salvare cu BartPE
CHIP special
2 2006
WINDOWS XP
Cosmetizare:
3D Sphere, Desktop 3.1, Desktop Sidebar, SharpE, Serious Samurize, StyleXP, 3DNA Desktop, Spyder Bar, Vista Transformation Pack, Water Desktop, WindowBlinds
Utilitare:
AdvancedRemoteInfo, Bart's PE Builder, Cib PDF, McAfee AVERT Stinger, Process Explorer, Elite XP Utilities, FlashBoot
Optimizare:
Advanced Uninstaller PRO, Ashampoo WinOptimizer Platinum Suite, DupFinder, EVEREST Ultimate Edition 2006, Nlite, XPLite, Powerstrip, Regseeker, Driver Cleaner Professional, Elite XP Utilities, UnxUtils, TuneUp Utilities 2006, Super Utilities Pro 6.23, Lads, NTFS4DOS, Prosto Disk Cleaner 1
CSCD0206

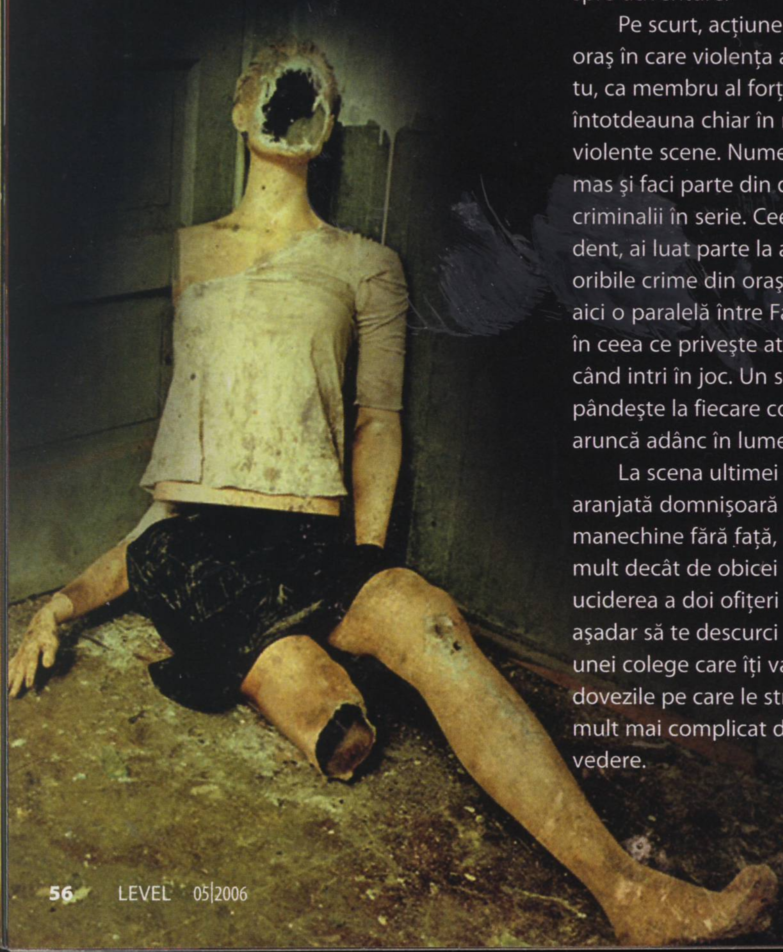
Condemned – Criminal Origins

Atenţie, se dă stingerea

Orice ai zice, ai dreptate

Te vei simţi ca în mijlocul unui coşmar în care ai vrea să fugi, dar eşti nevoit să te stăpâneşti şi să îţi impui un ritm domol

Ca şi în cazul lui F.E.A.R., îmi dau seama că uit de fiecare dată că cei de la Monolith au fost responsabili şi pentru nemaipomenitul Alien versus Predator 2, unul dintre cele mai atmosferice şi mai înfricoşătoare FPS-uri realizate vreodată. Şi atât în F.E.A.R., cât şi în Condemned – Criminal Origins, mici detalii îmi aduc aminte de treaba asta şi îmi spun că, da, oamenii au ceva în cap. Trebuie să recunoaştem cu toţii că cei de la Monolith au reuşit să-şi contureze destul de clar genul de joc pe care le face plăcere să-l realizeze: FPS-uri cu tente horror, dar nu neapărat un horror brutal, ci unul pe alocuri mai subtil şi psihologic.

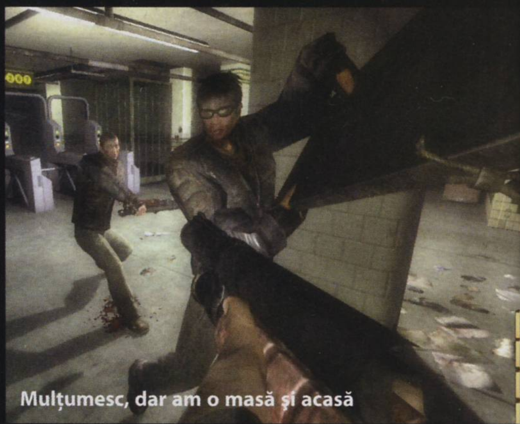


Păsări moarte

Condemned – Criminal Origins urmează aceeaşi reţetă, însă este elementar diferit faţă de F.E.A.R. Pe când acesta era un FPS plin de acţiune, cu multe gloanţe pe metru pătrat, explozii şi geamuri sparte, Condemned adoptă un stil mult, mult mai „încet" şi înclinat spre adventure.

Pe scurt, acţiunea jocului are loc într-un oraş în care violenţa a atins cote maxime, iar tu, ca membru al forţelor de poliţie, eşti pus întotdeauna chiar în mijlocul celor mai violente scene. Numele tău este Ethan Thomas şi faci parte din divizia ce se ocupă de criminalii în serie. Ceea ce înseamnă că, evident, ai luat parte la anchetarea celor mai oribile crime din oraş. Cred că s-ar putea face aici o paralelă între Fahrenheit şi Condemned în ceea ce priveşte atmosfera care te loveşte când intri în joc. Un sentiment de disperare ce pândeşte la fiecare colţ te ia de mână şi te aruncă adânc în lumea jocului.

La scena ultimei crime, o foarte „frumos" aranjată domnişoară înconjurată de manechine fără faţă, lucrurile se complică mai mult decât de obicei şi te trezeşti acuzat de uciderea a doi ofiţeri de poliţie. Trebuie aşadar să te descurci singur (doar cu ajutorul unei colege care îţi va da indicii despre dovezile pe care le strângi) şi să rezolvi un caz mult mai complicat decât pare la prima vedere.



Mulţumesc, dar am o masă şi acasă

Hai să te pupe tata!

Mai mult decât acţiune

Colega despre care spuneam mai înainte este singurul ajutor pe care-l vei avea în joc, dar al cărei aport la descifrarea indiciilor găsite pe drum va fi decisiv. Aici intră în scenă partea de adventure a jocului, în care trebuie să foloseşti echipamentul special din dotare (jocul îţi va selecta automat echipamentul potrivit pentru indiciile pe care le cauţi) pentru a da de urma dovezilor şi a le trimite prietenei tale. Echipamentul variază de la aparat foto la un colector automat de DNA sau o lanternă cu raze UV.

Vedeţi, aşadar, că nu avem de-a face cu

Am nevoie de pastile

Arrrr! Unde e balena aia?

Costele, nu sta degeaba!

un FPS obişnuit, iar asta se simte la fiecare pas în joc. Şi că veni vorba de paşi, o diferenţă radicală între Condemned şi F.E.A.R. este viteza de mişcare a personajului. Poţi să fugi doar o perioadă limitată de timp, iar de cele mai multe ori îţi vei târî paşii prin joc. Ceea ce se potriveşte de minune cu atmosfera din Condemned, pentru că te vei simţi ca în mijlocul unui coşmar în care ai vrea să fugi, dar eşti nevoit să te stăpâneşti şi să îţi impui un ritm domol.

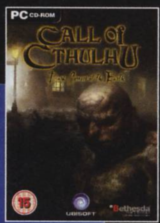
Inamicii sunt reprezentaţi de o armată de vagabonzi şi huligani cu clare probleme la mansardă, accentuate de prafurile pe care le înfulecă în fiecare dimineaţă, care au pus stăpânire pe periferia oraşului. Şi ţin să vă spun că sunt unii dintre cei mai impozanţi adversari pe care i-am întâlnit până acum. Indivizii sunt extrem de violenţi şi îţi va tremura mâna pe mouse când îi vei auzi (au nişte replici de-ţi îngheaţă sângele în vine) venind spre tine. Iar arsenalul pe care îl ai la dispoziţie va spori intensitatea luptelor. Practic, armele de foc sunt foarte rar întâlnite în joc, iar muniţia este inexistentă. Ceea ce înseamnă că dacă ai un pistol cu trei gloanţe, apăi după ce ai tras trei focuri de armă, va trebui să renunţi la el şi să cauţi altceva. Iar altceva-ul ăsta merge de la ţevi, la bucăţi de lemn cu cuie într-un capăt, uşi de dulap, topoare, lopeţi şi o întreagă suită de arme albe. Ceea ce face ca luptele din Condemned să fie extrem de intense şi incredibil de brutale.

Condamnat!

Mulţumită ritmului domol la care te forţează jocul, producătorii reuşesc să se joace foarte bine cu psihicul tău fragil. Iar tu vei gusta din plin toate surprizele pe care ţi le-au pregătit cei de la Monolith. Condemned are însă două probleme. Prima este legată de durata scurtă de joc, ceea ce nu ar fi chiar atât de grav dacă nu ar exista şi a doua problemă, şi anume faptul că de undeva de la jumătatea jocului, acesta începe să scadă în intensitate. Nu îţi vei da seama de asta decât prin ultimele trei niveluri (din zece), dar este mare păcat că cei de la Monolith nu au reuşit să menţină jocul la acelaşi nivel de la un capăt la celălalt.

ALTERNATIVĂ

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth



Aţi citit despre el luna trecută şi, dacă nu l-aţi jucat încă, ar fi cazul să o faceţi şi să descoperiţi unul dintre cele mai bune jocuri horror ale ultimilor ani.

Lăsând însă la o parte aceste probleme, Condemned este un joc special, extrem de stilat şi cu o atmosferă detaliat lucrată. Dacă nu ar fi existat acea scădere de intensitate din final şi dacă producătorii ar fi reuşit să se folosească până la sfârşit de toate elementele geniale din joc, Condemned – Criminal Origins ar fi intrat în rândul acelor jocuri clasice care trebuie privite cu mult respect şi admiraţie. Aşa însă, rămâne un joc foarte bun care îţi va oferi câteva momente pe care nu le vei uita prea curând.

■ **Mitza**

▸ **Gen** FPS ▸ **Producător** Monolith ▸ **Distribuitor** Sega ▸ **Ofertant** TNT Games, Tel. 021-324.09.80 ▸ **Procesor** PIV 1 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB ▸ **ON-LINE** www.condemnedthegame.com

Grafică	8
Sunet	9
Gameplay	8
Multiplayer	–
Storyline	8
Impresie	9

8,4

Zâmbiţi, sunteţi la TV

Eclipse

Inițial, Eclipse n-a reușit să-mi atragă imediat atenția, așa cum a făcut-o explozivul Minerva prezentat în numărul trecut. Nu știu ce mi-a zumzăit prin bostan când am dat peste el. Cert este că imediat după apariția unei noi versiuni, care avea să-mi sară în ochi când căutam un demo obscur, n-am ezitat. L-am descărcat. Și să vezi chestie... Eclipse este (altfel n-avea ce căuta aici) o foarte reușită conversie single player pentru Half-Life 2, un adventure a cărui acțiune se petrece într-un univers magic și ale cărui gameplay și level design se distanțează complet de jocul care îi găzduiește fișierele. Modelele, hărțile și restul aspectelor ce țin de partea vizuală a MOD-ului sunt, de asemenea, cu totul noi.

Un orc în agonie, „îmbrățișat" de albine

Eroina acestui action/adventure este o tânără vrăjitoare, Violet, care își caută tătucul dispărut cu cinci ani în urmă. Secretele telekineziei pe care le stăpânește îi permit jucătorului să interacționeze într-un mod inedit cu mediul înconjurător, supraviețuirea depinzând de felul în care puterile ezoterice sunt folosite la rezolvarea puzzle-urilor și la câștigarea luptelor ce au caracter tactic. Bolovani și tot felul de alte „greutăți" se găsesc la tot pasul în Eclipse, obiecte pe care Violet le poate ridica și arunca în orice direcție. În funcție de locul în care se află inamicul, vrăjitoarea ridică pietroaiele în aer, le „agită" în direcția acestuia și i le expediază în plină figură. În timp, Violet va descoperi noi secrete pe care le va folosi împotriva noilor inamici. Nu sunt prea mulți, arătările ce te trimit cu gândul la niște orci schilozi făcând parte din meniul zilnic, însă luptele cu unii dintre ei, cum ar fi setul de fluturași ce aruncă neîncetat cu încărcături explozive, necesită o abordare puțin diferită. Joaca de-a aruncatu' cu pietre și mingi de foc în carne vie ia sfârșit abia în clipa în care Violet descoperă teleportorul de lângă Standin Stones. L-a găsit însă prea repede... Odată terminat jocul, este deblocat modul Survival, ce-i permite jucătorului să-și arate mușchiu' în fața unor valuri nesfârșite de inamici, folosindu-se de o vrajă extrem de puternică: Hellstrom... mmm... m.

Mesaj de la tata

Păcat că jocul este prea scurt, personajele nu sunt suficient de convingătoare, iar AI-ul tinde să-și dea uneori cu firma-n cap. MOD-ul plusează însă prin felul în care se prezintă, level designul, modelele, noile efecte speciale, dar și coloana sonoră fiind foarte bine realizate. Și încă ceva: Eclipse se mișcă fluid și poate fi admirat în toată splendoarea numai pe plăcile video Radeon 9500/GeForce FX și peste.

■ KiMO

Ai vrut semințe? Ia un dovleac!

Noaptea prin bălți...

Sfârșitul aventurii

EVE ONLINE GUIDE

Part I

Jucând Eve o vreme destul de lungă, deja am ajuns în punctul în care am înțeles de fapt cât de complex este jocul. De aceea, pentru că din punctul meu de vedere este cel mai special și mai bine realizat MMORPG de până acum, m-am gândit să împărtășesc o parte din ceea ce am învățat, studiind pe rupte mecanica jocului. O să încep prin câteva principii de bază legate de fitting-ul unei nave, care sunt principiile și relația cu ceea ce vreți să faceți.

Apocalypse echipat pentru tanking/damage PVE (are doar un singur armor repairer), Nosferat-uri și Capacitor Rechargers pentru a susține armele + repairer-ul

Tipuri și preferințe

După cum știți, există patru facțiuni în joc și fiecare are caracteristicile sale legate de nave. Acestea se concretizează sub formă de bonusuri pentru fiecare. Caldari au bonusuri pentru hybrid weapons, missiles și shield tanking, Amarr pentru energy weapons și armor tanking, Galente pentru hybrid weapons și drone, Minmatar pentru projectile weapons și missiles. Mai există și așa-numitele nave de facțiune, care sunt hibride, foarte rare și au bonusuri multiple. Unele nave mai au bonusuri speciale ce nu țin de facțiune, ci de construcție, ca de exemplu bonus pentru Electronic Counter measure, Weapon Disrupting, Cloacking etc. Acestea sunt toate dependente de nivelul skill-ului pentru categoria respectivă de nave.

Sloturi

Fiecare navă are un număr de sloturi pentru echipament, împărțite pe trei categorii: high energy, medium energy și low energy. La rândul lor, modulele cu care poate fi echipată nava au o destinație fixă, pentru un anumit tip de sloturi, ceea ce înseamnă că, de exemplu, turelele și missile launcher-ele nu pot fi instalate decât în high energy slots. În funcție de categoria din care face parte nava și de facțiune, numărul sloturilor pe fiecare nivel variază între 1 și 8. Tipul de navă determină numărul de arme/launcher-e care se pot instala în high slots. Info-fitting-ul navei specifică cu exactitate câte launcher-e și câte turele se pot instala ca număr maxim. Spre exemplu, o anumită navă are 5 sloturi high, 3 turret hardpoints și un missile hardpoint. Asta înseamnă că un slot high rămâne liber. Aici se pot instala alte module care necesită high slots, ca de exemplu un Nosferatu, device ce transferă energia de la o altă navă în capacitorul proprietate personală. Un alt lucru influențat major de numărul de sloturi, medii și low de data asta, este capacitatea navei de a rezista la atacuri, în limbaj local, „tanking". Navele caldari au din start mai mult shield decât armor și un număr respectabil de sloturi medii plus bonusuri pentru resistance-urile la shield . Shield Hardener-ele (cresc rezistența shield-ului la diferite tipuri de damage), precum și shield booster-ele (încarcă shield-ul consumând capacitor), care sunt folosite pentru a face tanking cu shield-ul, ocupă sloturi medii, ceea ce înseamnă că, în general, navele caldari sunt predestinate a folosi shield-ul ca barieră principală.

... și sloturi

De cealaltă parte, navele Amarr tind să vină cu mai mult armor decât shield, resistance-uri mai bune pentru armor și un număr mai mare de sloturi low. Hardener-ele de armor și armor repaire-urile folosesc low slots. Avantajul tanking-ului prin armor față de shield este că sloturile medii rămân libere, ceea ce face loc unor alte module responsabile în general de electronic warfare, de viteza de reîncărcare a capacitorului și de viteza navei. Pe de altă parte, cu sloturile low libere, o serie de module de Electronic Counter Measure, capacitor relay-uri ieftine și eficiente, respectiv speed enhancer-e relative, își găsesc locul cu ușurință. În concluzie, până la urmă este o chestiune de gust și preferințe. Eu prefer armor tanking-ul pentru că îmi conferă mai multă versatilitate în pvp. Însă puteți renunța la tanking, folosi o navă cu multe sloturi medii în pvp, ca un Raven de exemplu, configurat pentru electronic warfare și damage pe rachete. Eficiența este în general o funcție de situație. În numărul următor voi vorbi despre arme, missiles și toată terminologia preluată din manualele de balistică.

■ **Locke**

The Elder Scrolls IV: Oblivion Construction Set

Pentru cei care dintr-un motiv oarecare nu au avut contact cu Morrowind sau care nu au prins seria de articole de acum trei ani din LEVEL, The Elder Scrolls Construction Set este un utilitar destinat inițial creării MOD-urilor pentru Morrowind și acum pentru Oblivion. Acesta vă permite să adăugați în joc aproape orice obiecte aveți în cap, personaje, vrăji sau chiar să creați un continent complet nou, de la zero, pe care să-l populați cu personaje, quest-uri sau alte nebunii. Din nefericire, nu este cel mai bun utilitar de creat MOD-uri pentru un joc de pe piață și are multe limitări. Unele sunt dorite de către Bethesda, altele sunt determinate de engine sau de implementarea scripting-ului.

Marele Bug

Înainte de toate, e bine să spunem că diferențele dintre primul Construction Set și acesta sunt minore și au legătură exclusiv cu implementarea engine-ului grafic. Problema cea mai mare pe care o are această a doua versiune se leagă de faptul că Bethesda a blocat aici posibilitatea de a introduce obiecte noi în joc. Pentru prima versiune exista un plugin pentru 3DS MAX, care exporta obiectele nou create în formatul specific engine-ului NetImerse. Texturarea era un mic workaround ceva mai dificil, în sensul că texturile trebuiau specificate într-un editor hexa, dar se putea face până la urmă. Aici deocamdată nu se mai poate. Motivul pentru care Bethesda a realizat această mizerie este pentru a-și putea vinde add-on-urile ce aduc content nou. Evident, probabil că în ceva vreme, un modder pasionat va găsi o posibilitate pentru a trece peste acest impediment. Până atunci însă, va trebui să ne mulțumim cu ce avem.

Nu numai...

Cum asemănarea cu prima versiune este izbitoare, mai puțin poate în ceea ce privește shortcut-urile, sunt puține lucrurile ce merită menționate ca „modificări majore". De fapt, acestea sunt mari și late. Primul este legat de modul în care este structurat engine-ul. În Morrowind, totul era amplasat pe o singură hartă mare, un sigur continent, împărțit în regiuni. Normal, din punctul de vedere al continuității, era ideal, deoarece orașele erau deschise și populate, zonai destul de smooth și nu aveai practic nici o senzație puternică de ruptură. Evident, acest lucru se reflecta în mod negativ asupra framerate-ului. În Oblivion în schimb, lucrurile stau complet diferit. Întregul Cyrodill este alcătuit din lumi paralele. Astfel, fiecare regiune este o lume separată, de sine stătătoare. Orașele au două versiuni, una observabilă atunci când călătoriți, dar care nu este populată, ci reprezintă doar o încântare vizuală, iar cea de-a doua se generează ori de câte ori intrați într-un oraș sau zonați. Evident, acest lucru se aplică numai orașelor serioase. Spre exemplu, Cloud Temple are doar o singură versiune. Fiecare regiune este legată de cealaltă și, ori de câte ori zonați, practic faceți un mic jump într-o regiune paralelă. Poate sună neplăcut, însă acest lucru vine puternic în sprijinul modderilor, care dacă vor să creeze o lume nouă, nu sunt nevoiți să o curețe pe cea veche sau să adauge cine știe unde un continent nou, ca în Morrowind. Pur și simplu creează zone noi, pe care le leagă între ele și care se suprapun cu lumea Oblivion-ului în care oricum nu se poate ajunge din cauză că nu e nici o punte de legătură. Un rezultat negativ este că producătorii au fost nevoiți să scoată din joc vraja de Leviatate, pentru că v-ați fi trezit în orașe fantomă...

... praf în ochi

Al doilea lucru care reprezintă un pas înainte este legat de relațiile intersociale ale personajelor. Astfel, pentru fiecare personaj se creează un path, alcătuit din waypoint-uri. În anumit puncte se plasează așa-numitele (de mine) puncte de contact, unde dacă două personaje se întâlnesc, vor începe automat să converseze pe topicuri relativ random. Tocmai de aceea uneori conversațiile sunt de-a dreptul stupide și fără rost... se repetă și sunt și enervante (se pot totuși perfecta din editor). AI-ul radial, după cum se observă și din Construction Set, este un praf în ochi, o denumire oficială pentru „same old..." mâncător de procesor.

Al treilea lucru este legat de scripting. Deși apare aceeași problemă a scripturilor ce odată pornite rulează în background la nesfârșit (motivul pentru care și lui Oblivion îi scad performanțele după 3-4 ore de joc), măcar biblioteca de funcții s-a îmbogățit, însă limitări există și sunt la fel de enervante ca și în prima versiune de editor. Ei s-au lăudat că de data asta e altfel... ei bine, nu e chiar așa.

În concluzie, mă tot întreb dacă nu cumva Bethesda ne ia cam de proști, sincer. Dacă da, înseamnă că i-a mers. Însă, mai avem o bucată de vreme să ne umplem timpul cu ceva până când apar Neverwinter Nights 2 și superbul editor atașat.

TES IV Construction Set se poate instala de pe CD/DVD-ul LEVEL, iar documentația și tutorialele le găsiți pe cs.elderscrolls.com. Bethesda nu s-a gândit și la cei care nu au internet...

■ Locke

Admirați acest screenshot extrem de familiar din Construction Set.

PS2 PlayStation.2

FIFA Street 2

Eh, am exagerat puțin cu subtitlul. Dacă lăsăm la o parte polemica legată de cele patru lovituri în transversală, brazilianul a demonstrat că merită să fie simbolul fotbalului spectacol. Acesta este și subiectul jocului FIFA STREET, ajuns la al doilea sezon, spre bucuria celor pasionați de fotbal sau, mai curând, de trick-based games. Tot spre bucuria lor, pot spune că EA și-a mai băgat mințile în cap, iar al doilea FIFA STREET nu va mai culege atâtea înjurături precum a reușit la debut.

Ca în curtea școlii... am vrea noi

Începutul jocului te trece prin obișnuita perioadă de împodobire a jucătorului creat, unde ai de ales dintr-o grămadă de tricouri, șorturi sau ghete și, dacă nu ai ce face, poți să-ți pui și un fes și ochelari de soare, ca să faci opinie separată pe teren. Bineînțeles că sunt prezente toate mărcile cunoscute din domeniu, iar pe parcursul jocului ți se permite accesul la o întreagă colecție sport primăvară-vară. Eu m-am simțit foarte bine în echipamentul Nigeriei, pe care l-am păstrat până la sfârșit, în ciuda deselor invitații la vitrina cu produse. De asemenea, la sfârșitul partidelor primești puncte pe care le poți folosi pentru a îmbunătăți skill-urile (speed, shot, tricks, defence și power) tale sau ale coechipierilor tăi. Coechipierii intră în discuție doar după ce tu ai ajuns la valoarea care să-ți permită să-ți înființezi propria echipă, în care mai târziu vor dori să intre și nume precum Zidane, Henry sau Ronaldinho, pe care inițial îi vei întâlni ca adversari. După cum spuneam, în FIFA STREET spectacolul (trick-urile) e baza și poate de aceea corpul de balet nu a fost convocat. Nu e o idee rea, dar, din păcate, cea mai eficientă metodă de a opri adversarul din înlănțuirea de driblinguri este o variantă brutală a tackle-ului, care de multe ori îl și trimite la câțiva metri de minge. Și pentru că nimeni nu se poate opri din masacru, este destul de greu să te abții mai ales când îți vezi jucătorul trimis în repetate rânduri după țigări. Însă nici tu nu te lași mai

Ronaldinho who?

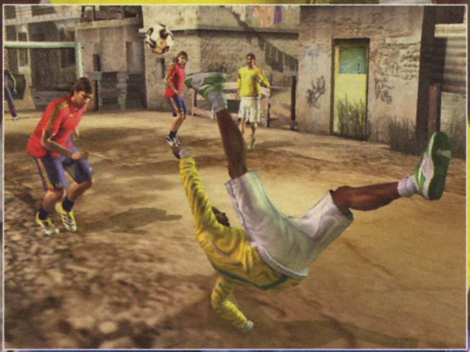
prejos și, de îndată ce te obișnuiești cu controller-ul, ai la dispoziție o mulțime de combinații cu care să-l faci de rușine. Condițiile pentru a câștiga o întâlnire sunt, în ordinea dificultății, golurile, mingile trecute printre picioarele adversarilor, punctele realizate cu ajutorul schemelor sau golurile gamebreaker. Pentru acestea din urmă trebuie mai întâi să te spargi în figuri până se umple o bară și se activează modul gamebreaker, moment după care ai la dispoziție cam 10 secunde pentru a marca golul izbăvitor. Interesant este și faptul în care punctezi în acest mod. Dacă marchezi direct un gol pentru tine, dacă treci de un adversar se pune un gol pentru tine și se scade unul de la adversar sau dacă îi depășești pe toți cei trei jucători de câmp ai echipei adverse, aceștia nu mai suportă umilința și abandonează. Deși gameplay-ul este repetitiv și oricare ar fi modul de joc ales ajungi tot la îmbârligat adversari și, la nevoie, la rupt picioare, FIFA STREET 2 reușește să te țină în fața TV-ului mai mult decât credeai. Totuși, dependența poate lua sfârșit de îndată ce găsești și alegi să folosești micul exploit ce a scăpat de vigilența producătorilor. Pentru că obiectivele mai greu de realizat (în fața AI-ului, în multiplayer lucrurile stau altfel) presupun multe puncte adunate în urma schemelor pe care le faci, poți foarte ușor să mergi în fața propriei porți și să te apuci să jonglezi liniștit cu balonul. Când AI-ul se decide să intervină, mingea ori intră în poartă, iar golul nu îl ajută cu nimic, ori e prinsă de portarul tău. În ambele cazuri, mingea revine în posesia ta și te poți întoarce la treabă.

Cu o grafică ce mai putea primi câteva finisări și un sunet din care soundtrack-ul iese mai mult în evidență, FIFA STREET 2 poate fi considerată o sursă de distracție în special dacă luăm în calcul înlocuirea AI-ului cu unul sau mai mulți prieteni. Totuși, dacă nu ești pasionat de fotbal sau de trick-based games, sunt șanse mari să nu descoperi sensul acestui joc.

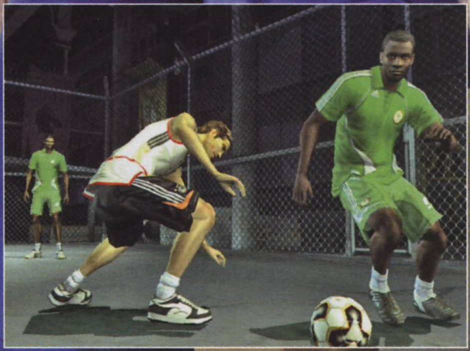
■ Rzarectha

- **Producător** EA Sports BIG
- **Distribuitor** Electronic Arts
- **Ofertant** Best Distribution **Tel.** 021-408.30.90
- **Calitate** ★★★★★

Consolă PS2 oferită de Best Distribution **Tel.** 021-408.30.90



Acum știi și capoeira?



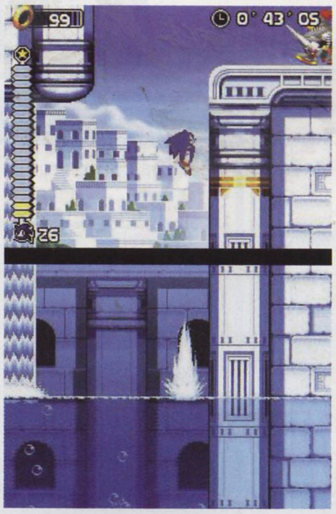
La nigerieni totul vine de la sine

Sonic Rush

Cu siguranță, Sonic Rush le trezește amintiri plăcute fanilor, dintr-o vreme în care 2D-ul făcea legea pe Nintendo 64 și HC-urile casnice. Este un joc rapid, provocator și obositor în același timp. E puțin cam fulgerător pentru gusturile unora dintre noi, însă Sonic Rush are și poveste, ai cărei principali eroi sunt vitezomanul Sonic și mâța Blaze, porniți ca din pușcă în căutarea Smaraldelor Sol și pentru a-l opri pe băgărețul Eggman.

Pentru un astfel de joc, povestea este surprinzător de reușită, însă acțiunea de pe micile ecrane ale DS-ului se desfășoară, după cum spuneam mai devreme, cu rapiditate foarte mare. Cu ochii împăinjeniți de pe urma freneticului du-te-vino, mi-am dat seama abia după terminarea primului nivel care este noutatea cea mare: Sonic Rush se folosește de ambele ecrane pentru a urmări goana eroilor după stele verzi. Atât de preocupat eram de salturile de la o creangă la alta, încât nu mi-am dat seama! În felul ăsta, Sonic și compania își fac de cap pe o suprafață de joc de două ori mai mare decât în mod obișnuit.

Pe lângă ingeniozitatea de care a dat dovadă producătorul, un al doilea aspect pozitiv îl constituie cafturile cu boșii de nivel, care sunt foarte distractive și se consumă într-un frumos și pastelat mediu 3D. Designul nivelurilor 2D nu se lasă nici el mai prejos, fiecare dintre ele având logica lui proprie, cu moduri diferite de abordare a obstacolelor. Eu zic că se putea și mai bine, având în vedere că identificarea obstacolelor poate fi dificilă la viteza luminii, dar pentru un fan înrăit al lui „Scăpărici", micile hibe sunt insesizabile. Go ninja!



■ KiMO

- **Producător** Sonic Team
- **Distribuitor** Sega
- **Ofertant** TNT Games Tel. 021-324.09.80
- **Calitate** ★★★★★

Consolă Nintendo DS oferită de TNT Games, tel. 021-324.09.80

Câștigătorii lunii martie

La concursul LEVEL împreună cu Ubisoft, jocul Brothers in Arms: Earned in Blood a fost câștigat de către Necula Teodor din Galați.

La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul Star Wars: Empire at War a fost câștigat de către Georgescu Andrei din București.

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Blăjan Laurențiu din Hunedoara a câștigat un pachet Internet Phone Kit.

La concursul LEVEL împreună cu Euro Entertainment Enterprises, următorii cinci participanți au câștigat câte un DVD cu filmul Culmea furiei: Dinu Mihnea din Sinaia, Ghinea Ștefan Robert din Galați, Apostolache Bogdan Vlad din București, Alina Orlanda din București și Tota Nicolae-Andrei din Brașov.

La concursul LEVEL împreună cu PCfun.ro, Olariu Daniel din Brașov a câștigat un USB drive A-Data MyFlash 256 MB.

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.

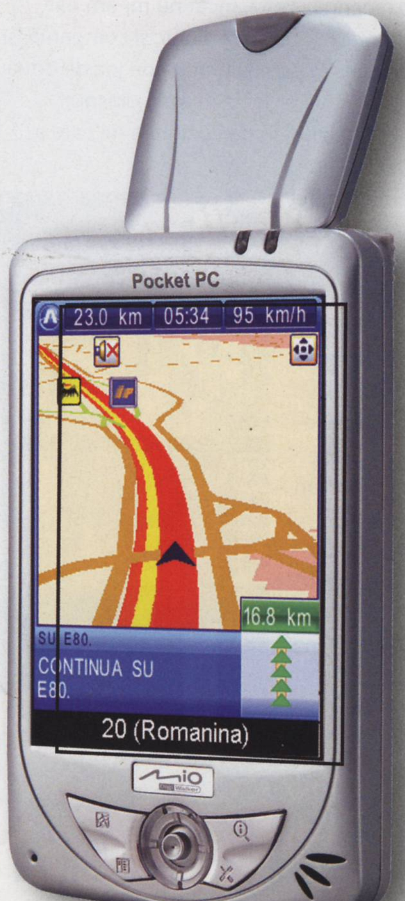
HARDWARE

Mio **DigiWalker 168RS**

Cel mai bun copilot pentru drumurile lungi şi necunoscute

Până nu demult, Pocket PC-urile erau nişte device-uri folosite de foarte puţină lume, poate doar de cei care doreau să aibă acces la cât mai multe informaţii într-un timp cât mai scurt. Fie că era vorba de notarea unor informaţii sau programarea unor întâlniri ori de citirea de e-mail-uri, Pocket PC-urile erau dispozitivele perfecte pentru aşa ceva. Din păcate, preţurile au fost cele care i-au ţinut pe foarte mulţi dintre noi departe de aceste jucărele. Între timp, aceste lucruri s-au mai schimbat. Cum concurenţa a crescut, iar tehnologia în sine a devenit mult mai accesibilă, automat şi costurile de producţie au scăzut. Preţul ca preţul, însă nici facilităţile oferite nu pot fi lăsate deoparte. Acum, la modelele mai noi putem vorbi de un procesor mai puternic, un ecran mai mare, un bagaj mai bogat de aplicaţii, posibilităţi mai multe de conectare cu dispozitive externe şi, nu în ultimul rând, de o autonomie mai mare.

Modelul 168 de PC Pocket pe care cei de la Mio DigiWalker ni-l oferă este unul care face parte din cea mai nouă gamă. Spre exemplu, capul „răutăţilor" este procesorul Intel Xscale ce rulează la frecvenţa de 300 MHz. Memoria internă pe care Mio 168 o totalizează este de 96 MB. Ea este împărţită în felul următor: 32 MB sunt de tip flash ROM, iar restul de 64 MB sunt destinaţi instalării de aplicaţii şi stocării de date. Evident, la un moment dat aceasta s-ar putea să nu fie suficientă, de aceea producătorii au inclus şi o fantă de extensie în care pot fi introduse carduri de memorie de tip SD sau MMC. De tot managementul acestui sistem se ocupă nimeni altul decât sistemul de operare Windows Mobile, special scris pentru astfel de dispozitive. Accesul la toate aplicaţiile şi opţiunile pe care acesta le pot oferi se poate face prin simpla atingere a ecranului. Fiind un model de tip touch screen, accesarea anumitor aplicaţii este o joacă de copii. Ecranul este unul de tip LCD, are o rezoluţie nativă de 240 cu 320 de pixeli şi este capabil să afişeze maximum 65 de mii de culori. La fel ca şi în cazul monitoarelor LCD, şi ecranul acestui Pocket PC dispune de backlight, ceea ce îl face utilizabil şi în condiţii de lumină exterioară foarte slabă. Pentru a veni în sprijinul acumulatorului şi pentru a facilita o durată de funcţionare mai îndelungată prin intermediul unor funcţii de power saving, intensitatea luminii ecranului poate fi reglată în funcţie de dorinţa fiecăruia. Navigarea prin diferitele opţiuni ale programelor se poate face fie prin intermediul joystick-ului şi al butoanelor de la baza dispozitivului, fie cu ajutorul mini „stiloului" prin atingerea efectivă a ecranului. Tot cu ajutorul acestui „stilou" vă puteţi lua diverse notiţe, existând posibilitatea de a tasta prin intermediul ecranului pe o mini-tastatură sau puteţi apela la o funcţie extrem de folositoare de recunoaştere a scrisului de mână. Tot ce aveţi de făcut este să scrieţi într-o anumită zonă a ecranului exact ca şi cum aţi scrie pe o bucată de hârtie. Algoritmi foarte performanţi vor analiza fiecare mişcare a „stiloului" şi vor încerca să detecteze fiecare literă pe care aţi scris-o. Printre multe alte facilităţi, cu ajutorul acestui Pocket PC aveţi posibilitatea şi de a asculta muzica preferată sau puteţi să îl



folosiţi pe post de reportofon. Pentru a facilita aceste lucruri, există încorporate un microfon şi un mini difuzor. Oricum, pentru o audiţie mai bună, vă recomand să folosiţi totuşi o pereche de căşti. Conectarea cu alte dispozitive externe se poate face fie prin intermediul portului USB, fie prin portul infraroşu sau IeDA.

Cireaşa de pe tort o reprezintă totuşi antenuţa inclusă pentru recepţionarea semnalului GPS. Ştiţi voi, sateliţi... Global Positioning System? Vă spune ceva? Daca da, atunci vă mai zic un secret. Cu ajutorul aplicaţiei IGO cu care acest Pocket PC este livrat aveţi posibilitatea de a naviga fără probleme oriunde aţi dori să mergeţi. Indiferent că mergeţi cu maşina sau pe jos, datorită acestei aplicaţii nu vă veţi rătăci niciodată. Tot ce aveţi de făcut este să planificaţi un traseu, iar în momentul în care vă abateţi de la el, veţi primi imediat prin semnale sonore toate indicaţiile necesare pentru a ajunge cu bine la destinaţia dorită. Este o aplicaţie foarte utilă şi uşor de folosit, iar cei care preferă să călătorească cu autoturismul nu vor fi niciodată pe drumuri greşite. Aceasta include toate străzile şi localităţile din România, însă dacă doriţi, contra cost, puteţi achiziţiona şi alte hăţi digitale cu ţările pe care doriţi să le vizitaţi. Călătorie plăcută.

- **Ofertant:** Flamingo Computers
- **Telefon:** 021-08008-CallPC
- **Preţ:** 400 EURO (fără TVA)

Epson **PictureMate 100**

Colorata în... 2 minute e gata!!!

Vă mai aduceți aminte de acei oameni pe care îi întâlneați pe stradă, dornici să vă facă o poză (contra cost, evident) așa-zisă la minut? De când cu tehnologia asta digitală, bietele obiecte de decor cu care acei „pozari" umblau după ei au rămas fără activitate. Acum, din ce în ce mai mulți dintre noi folosesc aparate foto digitale, iar cei care doresc să își păstreze amintirile și pe hârtie dau o fugă până la un laborator foto și în câteva zeci de minute li le servesc pozele proaspete la plic. Ce vă faceți când aveți nevoie urgent de o fotografie tipărită și știți că laboratorul unde vă duceați de obicei cardul cu poze e foarte aglomerat? Ei bine, apelați la o imprimantă foto. Modelul de față realizat de cei de la Epson e cu adevărat o bijuterie. Este atât de mică, compactă și ușoară încât îți vine să o iei pretutindeni cu tine. Știe să imprime fotografii la dimensiuni de maximum 10 x 15 cm, adică formatul clasic. Epson PictureMate 100 folosește un singur cartuș ce conține cerneluri pentru toate cele patru culori de bază, iar tipărirea se poate face fie direct de pe cameră, fie de pe diferite tipuri de carduri, fie de pe PC. Datorită mini-ecranului LCD inclus aveți posibilitatea de a „retușa" puțin fotografiile în cazul în care doriți să le tipăriți de pe carduri sau camere foto. În mod normal, imprimanta necesită alimentare, însă dacă o luați cu voi la un picnic, puteți să treceți imprimanta și pe baterii. Calitatea imaginilor este deosebită, mai ales că rezoluția maximă poate fi de 5760 cu 1440 dpi. Epson PictureMate 100 nu cântărește mai mult de 3 kilograme, iar nivelul de zgomot este foarte, foarte redus.

▸ **Ofertant:** Ultra PRO Computers ▸ **Telefon:** 031-4022292
▸ **Preț:** 166 EURO (fără TVA)

LiteON **EZ-DUB**

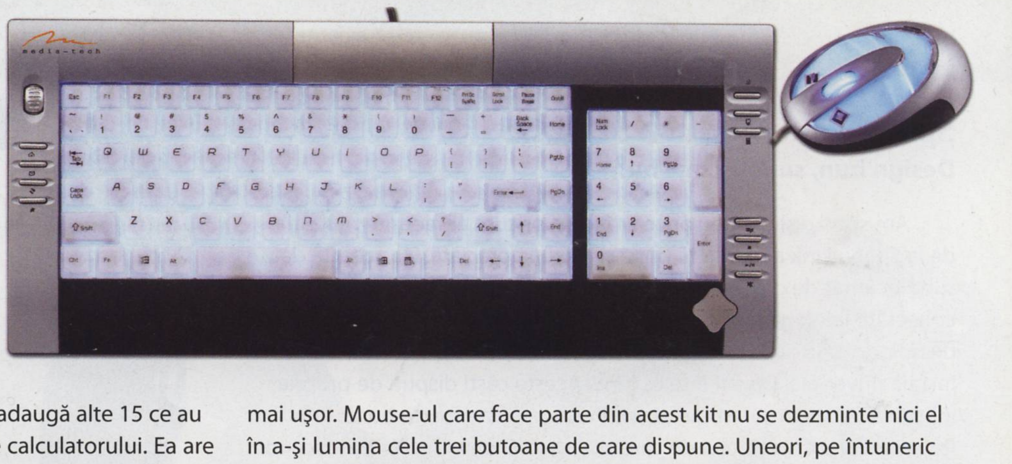
Salvarea poate începe de aici

Care este cea mai utilizată operațiune de către posesorii de unități DVD Writer? Evident, salvarea datelor de pe HDD-ul PC-ului pe discuri de plastic pe care este mai ușor de stocat și care sunt mult mai rezistente. Într-adevăr, cei care lucrează cu cantități enorme de date sau cu informații foarte prețioase de cele mai multe ori recurg la metode de back-up pe diverse medii. De aceea, cei de la LiteON au realizat această unitate DVD-RW externă și au denumit-o EZ Dub. Cu ajutorul celor două butoane de pe partea superioară a unității puteți „prăji" un disc fără cele mai mici bătăi de cap. Din moment ce ați instalat driver-ele unității, în bara de task manager vă apare o iconiță care, în funcție de tipul de disc din unitate, se comportă diferit. De exemplu, în momentul în care introduceți un „blank", indiferent că e CD sau DVD, și apăsați butonul „File", automat se deschide o aplicație din care, cu ajutorul funcției de drag&drop, puteți selecta ce informații doriți să copiați sau să le faceți back-up. Un mic indicator vă arată permanent starea și cantitatea de informații pe care o puteți pune pe respectivul disc. În momentul în care alegerea fișierelor s-a terminat, apăsați încă o dată butonul „file" de pe unitate și respectivele date sunt „aruncate" direct pe discul de plastic. Bineînțeles că unitatea este prevăzută cu tot felul de sisteme de protecție împotriva erorilor de tip buffer-underrun, iar viteza maximă de scriere variază în funcție de tipul discului introdus. De exemplu, un DVD + sau – R poate fi scris cu o viteză maximă de 16x (21600 KB/sec), un disc DVD-RW cu 8x, iar un CD poate fi scris cu o viteză maximă de 48x (7200 KB/sec).

▸ **Ofertant:** Distribuitorii LiteON ▸ **Preț:** 95 EURO (fără TVA)

Media-Tech **Neonic**

Fie că e zi sau noapte, poți tasta și în șoaptă



De această dată, cei de la Media-Tech au lansat pe piață un kit destul de deosebit. Acesta este format dintr-o tastatură și un mouse ce au capacitatea de fi recunoscute foarte ușor noaptea. Spun acest lucru deoarece atât mouse-ul, cât și tastatura au posibilitatea de a-și „aprinde" butoanele. Tastatura este destul de interesantă: totalizează un număr de 105 taste, la care se mai adaugă alte 15 ce au legătură cu câteva dintre funcțiile multimedia ale calculatorului. Ea are un format destul de slim, deoarece tastele sunt asemănătoare celor utilizate la tastaturile laptopurilor. Exceptând calitatea plasticului din care aceste taste sunt realizate, per total au o ergonomie destul de bună. Cei care obișnuiesc să stea nopțile pe messengere vor fi foarte fericiți deoarece cu această tastatură neonic(ă) vor nimeri literele mult mai ușor. Mouse-ul care face parte din acest kit nu se dezminte nici el în a-și lumina cele trei butoane de care dispune. Uneori, pe întuneric este foarte dificil să prinzi șoriceii, așa că producătorii l-au înzestrat cu această putere. El este realizat în așa fel încât să poată fi utilizat atât de stângaci, cât și de dreptaci.

▸ **Ofertant:** FiT Distribution ▸ **Telefon:** 021-2011516 ▸ **Preț:** 22 EURO (fără TVA)

Genius **Ergo 525**

Mai multă putere, mai mult control

Într-adevăr, a durat ceva până când cei de la Genius au reuşit să se laude cu un mouse... de competiţie. Şi, pentru că avea nevoie de un nume, au zis că ar fi bine ca acesta să poarte denumirea Ergo 525. Acest mouse este deosebit. În primul şi în primul rând, trebuie să vă spun că acesta este unul dintre cele mai performante modele de mouse-uri de la Genius, destinat cu precădere sectorului de gaming. Dispune de un engine nou, ce foloseşte o undă laser, ceea ce îi conferă o acurateţe mult mai mare. Sensitivitatea acestui senzor laser poate fi reglată în funcţie de modul de lucru al utilizatorului, prin simpla apăsare a unui buton. Astfel că, pentru activităţile obişnuite, putem lucra cu el setat pe valorile de 400 sau 800 dpi, iar în cazul în care pe ecran apar jocuri ce implică multe împuşcături sau strategie, automat putem trece mouse-ul la valori superioare: 1600, respectiv 2000 dpi. Da, stimaţi jucători, 2000 dpi, precizia întruchipată. Fiind un model cu laser, nu mai trebuie să vă faceţi griji de suprafaţa pe care rulaţi. Indiferent că este vorba de lemn, materiale textile sau orice altceva, acest mouse va funcţiona fără probleme. Per total, Genius Ergo 525 dispune de opt butoane, dintre care patru sunt destinate muzicii. Cu ajutorul lor puteţi regla volumul sunetului sau puteţi naviga mai uşor printr-un eventual playlist.

Partea de software ce însoţeşte acest mouse este destul de bogată şi, odată instalat, aveţi posibilitatea de a seta o grămadă de funcţii.

După cum îi spune şi numele, se bazează şi pe ergonomie. Palma stă foarte bine fixată pe tot mouse-ul, iar accesul la butoane este foarte comod. Despre greutatea lui aş avea ceva comentarii. Este infernal de uşor. Nu ştiu, poate unii vor aprecia acest lucru, însă mie mi-a fost puţin mai greu să mă obişnuiesc. Conectica este completă: fie USB, fie PS/2.

▸ **Ofertant:** Ultra PRO Computers ▸ **Telefon:** 031-4022292
▸ **Preţ:** 25 EURO (fără TVA)

Olympus **VN-960PC**

Îmi place sugestia producătorului: „Don't get caught without it!"

De multe ori mi-am dorit să am posibilitatea să înregistrez anumite discuţii sau anumite confruntări dintre unii prieteni de-ai mei. Pe de o parte, să pot demonstra care ar putea să aibă dreptate şi, pe de altă parte, să am material numai bun de pus pe Net. O ieşire în oraş cu băieţii şi îţi poţi face rost de material anecdotic cât pentru toată săptămâna. Până una alta, să vă spun cu ce să faceţi acest lucru. Cei de la Olympus, în timp ce iau câte o pauză din făcutul de camere foto/video sau alte dispozitive din această categorie, mai realizează şi un altfel de dispozitiv. Aşadar, acest reportofon digital proaspăt lansat este o adevărată bijuterie. Capacitatea de stocare permite înregistrări ce pot totaliza aproximativ 16 ore. Bineînţeles, şi calitatea înregistrării poate fi selectată. Pentru acest lucru există trei opţiuni: HQ, SP şi LP, evident, fiecare cu avantajele şi dezavantajele sale . Ceea ce îmi place cel mai mult la acest reportofon este faptul că poţi porni sau opri înregistrarea prin intermediul unor cuvinte cheie, ca şi în cazul telefoanelor cu hands-free. În acest caz, mare atenţie la ce vorbiţi. Nici nu ştiţi cum vă puteţi săpa singuri groapa. Eh, glumesc, dar ideea este genială. În afara microfonului încorporat, kit-ul este completat şi de un microfon extern de tip lavalieră. Este de dimensiuni foarte mici şi se ataşează exact ca şi la cei care apar la TV. Descărcarea conţinutului audio se face prin intermediul portului USB. Sporuri!!!

▸ **Ofertant:** Flamigo Computers ▸ **Telefon:** 021-08008-CallPC ▸ **Preţ:** 120 EURO (fără TVA)

Speed Link **Medusa 5.1 USB**

Design bun, sunet şi mai bun

Am spus-o şi o repet: orice ar face şi oricum ar face, nemţii ăştia de la Speed Link au o reţetă bună şi merită apreciată. De această dată sunt încântat de o pereche de căşti care nici măcar nu au nevoie să fie conectate la vreo placă de sunet pentru a funcţiona. Aveţi nevoie doar de un port USB liber şi de câţiva mega liberi pe HDD pentru a vă instala driver-ele. Da, aţi înţeles bine. Aceste căşti dispun de propria lor placă de sunet şi trebuie să recunosc că e una foarte bună. Prin intermediul software-ului de care ziceam mai devreme se pot face tot felul de setări, iar mulţumită unor speaker-e foarte deştepte din interiorul căştilor putem beneficia de bunătatea unui sunet 5.1. Speed Link Medusa 5.1 USB dispune şi de un microfon extrem de flexibil, ceea ce ne permite să fim mereu în contact cu prietenii noştri pe Net graţie programelor de chat ca Skype, Yahoo Messenger sau altele.

▸ **Ofertant:** High End Solutions Company
▸ **Telefon:** 021-252.53.34 ▸ **Preţ:** 44 EURO (fără TVA)

Packard Bell **Store & Play**

Muzică, filme şi poze pe TV

Am mai discutat despre PC-uri care fac un zgomot mai mare decât tractoraşul de tuns iarba al vecinului bunicului meu. Ce e mai tragic e că atunci când ai chef să urmăreşti un film romantic cu prietena, în loc de declaraţiile actorilor auzi doar un vâjâit continuu şi la un moment dat insuportabil. Poate că ai încerca să îi faci ceva, să îi scoţi cooler-ul de pe procesor, dar nu merge, îşi dă seama că eşti prea disperat şi nu mai merge. Ideea de silent PC e veche, dar realizarea lui costă o grămadă de timp şi bani. Să foloseşti un DVD player stand-alone nu e o idee chiar rea, însă de fiecare dată trebuie să stai să prăjeşti câte un disc, să verifici subtitrările, phiu, complicat.

Iată de ce vă prezint noua găselniţă a celor de la Packard Bell. La prima vedere, pare a fi un mini-hard disk extern asemănător celor despre care v-am vorbit acum câteva numere. Cu ajutorul acestor HDD-uri externe, aveţi posibilitatea de a muta o cantitate foarte mare de date de la un PC la altul. Acelaşi lucru se aplică şi în acest caz. Singura deosebire este faptul că producătorii au inclus şi un card reader şi un conector audio-video. Aşadar, cu acest HDD extern de 80 GB aveţi posibilitatea de a transporta cantităţi foarte mari de date, de a copia fotografii de pe diverse tipuri de carduri de memorie şi, seara, când sunteţi mai obosiţi, îl conectaţi direct la un TV. Datorită unui mic procesor avem posibilitatea de a viziona filme chiar şi în formate DivX sau Xvid, de a asculta muzică sau de a admira fotografiile realizate peste zi. Este un device fără zgomot, se poate conecta la PC prin portul USB, iar în situaţia în care îl utilizaţi ca player video, vi se pune la dispoziţie chiar şi o telecomandă ce îndeplineşte toate funcţiile pe care le are un DVD player obişnuit. Mini-hard diskul este „învelit" într-o carcasă din aluminiu, astfel că dacă îi trece prin cap să se supraîncălzească, surplusul de temperatură este foarte uşor de eliminat. Mai simplu nici că se putea.

▸ **Ofertant:** Ultra PRO Computers ▸ **Telefon:** 031-4022292 ▸ **Preţ:** 254 USD (fără TVA)

HDDGuarder Basic

Niciodată nu poţi fi în siguranţă deplină

▸ **Ofertant:** Amplio ▸ **Telefon:** N/A ▸ **Preţ:** N/A

Fie că ne place sau nu, uneori datele de pe hard diskul nostru prea iubit se satură de viaţă şi încearcă să ia o vacanţă. De cele mai multe ori, această vacanţă devine permanentă şi, dacă lor le face bine, din păcate, noi vom avea de suferit. E drept, unora chiar nu le pasă, însă alţii lucrează la diferite proiecte şi doar simplul gând că trebuie să o ia de la bun început poate să lase traume pe viaţă. Iată de ce vă prezint o soluţie care vă asigură că datele de pe primul HDD nu vor avea de suferit. Soluţia constă într-o plăcuţă ce se montează într-unul din sloturile PCI ale sistemului şi care printre altele conţine un mic EPROM de 32 KB. Acesta, împreună cu un programel care trebuie instalat, va avea mare grijă ca informaţiile ce vor fi salvate pe acel hard disk să nu mai îndrăznească să lipsească nemotivat. Aplicaţia care însoţeşte acest produs este compatibilă cu toate versiunile de Windows, iar ca protecţie pot fi incluse doar partiţiile în format FAT16, BIGDOS, FAT32, NTFS şi FreeBSD. Din păcate, există şi o limită legată de capacitatea HDD-ului. Pentru versiunea HDDGuarder Basic, doar HDD-uri cu capacităţi de până la 250 GB pot fi protejate.

Leadtek **WinFast TV USB II Deluxe**

Un model nou, pentru o televiziune nouă

Noutăţile dau târcoale în această perioadă şi la capitolul televiziune. De această dată, compania Leadtek ne oferă un produs mai deosebit atât prin performanţă, cât şi prin design. Modelul WinFast TV USB II Deluxe este un tuner TV extern conectabil la orice tip de PC sau notebook doar prin intermediul unui cablu USB. Graţie conecticii de care dispune, avem posibilitatea de a vizualiza şi înregistra semnal audio/video de pe orice sursă: TV, cameră video, video player etc. Spun orice sursă deoarece acest tuner TV ştie să „decodeze" toate formatele standard de transmisie a semnalelor audio/video cum ar fi NTSC, PAL sau SECAM. Pe de altă parte, chiar şi cei mai mari fani ai DJ-ilor de la radio pot să rămână alături de acesta graţie modului FM inclus. Cu ajutorul său, avem posibilitatea de a asculta postul de radio favorit fără nici o problemă.

Controlul programelor sau al altor funcţii se poate face fie de pe calculator mulţumită unui software foarte intuitiv şi uşor de folosit, fie prin intermediul unei telecomenzi.

Toate bune şi frumoase, însă dacă vă bate gândul să utilizaţi un tuner TV extern, asiguraţi-vă că PC-ul vostru are suficiente resurse pentru el (mă refer la memorie şi un procesor mai sprintenaş).

▸ **Ofertant:** Skin Media ▸ **Telefon:** 021-316.82.00 ▸ **Preţ:** 330 RON (cu TVA)

Din punctul meu de vedere, cred că ar fi mult mai bine dacă firmele care scot pe piaţă diferite modele de PC-uri cu nume care mai de care mai sonore şi mai pompoase, ar comercializa PC-uri destinate rulării de aplicaţii ce au nevoie de o putere de calcul mai mare şi împreună cu un gamepad. Pentru aceştia, gamepad-urile ar trebui aduse la acelaşi rang cu mouse-urile. Hmm, adică de mouse nu uită nimeni, dar când vine vorba de o astfel de „unealtă" foarte mulţi ridică din umeri. Păi domnilor, e posibil? Gândiţi-vă puţintel de ce toate consolele de pe lumea asta se vând cu gamepad-uri. Imaginaţi-vă cum ar fi ca acestea să se vândă doar cu o pereche de mouse-uri sau doar cu o tastatură şi un volan? Vedeţi voi? Cu un gamepad bun poţi să joci aproape orice gen de jocuri, chiar şi shooter-e sau simulatoare auto. Este unul dintre cele mai practice şi mai utile device-uri.

Artă și precizie

Stimaţi colegi de breaslă şi stimate partenere de „dans",

Pentru acest an, predicţiile sunt cât se poate de clare... cel puţin în acest sector. După trendul ce se conturează din ce în ce mai bine prin marile expoziţii de IT din lume, dar şi din ţara noastră, gamerii vor fi din ce în ce mai satisfăcuţi deoarece foarte mulţi producători, mai mult sau mai puţini cunoscuţi, vor crea şi vor lansa pe piaţă gadget-uri şi device-uri special destinate acestor persoane cu nevoi speciale de adrenalină. După tastaturi, mouse-uri şi alte năzbâtii, gamepad-urile vor fi acelea care din start vor avea un port USB rezervat. Trebuie făcut neapărat acest lucru pentru că o grămadă de titluri de jocuri bune îşi vor face apariţia şi ar fi păcat să ne prindă pe picior greşit.

Gamepad-ul, prin definiţie, nu este nimic altceva decât un suport, de cele mai multe ori cu o ergonomie foarte bună pentru fi ţinut în ambele mâni în aşa fel încât celui care îl ţine să îi mai rămână suficiente degete libere pentru a acţiona cât mai simplu toată gaşca de butoane ce se găsesc pe el. La începuturi, gamepad-urile clasice aveau o formă dreptunghiulară, cu două butoane şi un D-pad în formă de cruciuliţă şi cu care puteai să faci mişcări doar de genul sus – jos, stânga – dreapta. Acum avem forme rotunjite, suprafeţe cauciucate sau acoperite cu fel de fel de materiale care împiedică alunecarea sau transpirarea mâinilor, o sumedenie de butoane, un D-pad opt direcţional, unul sau două mini stick-uri, iar mai nou unele gamepad-uri dispun şi de 1-2 trăgace, exact ca cele întâlnite la pistoale sau la joystick-uri. După cum spuneam, acum într-adevăr ai cu ce, domnule. Ei bine, evoluţia nu se opreşte aici. Senzaţiile de realism nu vor rămâne negădilate. Acesta este şi motivul pentru care am permis accesul în acest test doar unor gamepad-uri care ştiu şi pot crea senzaţii de vibraţii sau Force Feedback. Nu este suficient să fii foarte bun într-un joc, să zicem, simulator sportiv sau cu bătăi, că sună mai bine, dacă atunci când adversarul îţi mai încarcă o serie de pumni şi scheme complicate, tu stai foarte relaxat în fotoliul tău ca şi cum nimic nu s-ar fi întâmplat. Gata prietene, acum orice pumn, orice fault sau orice glonte tras de inamic va fi sesizat direct şi fără ocolişuri.

Unele dintre cele mai tari gamepad-uri au în componenţă şi câte două motoraşe pentru a crea aceste senzaţii deosebite. Prin algoritmi foarte ingenioşi şi eficienţi, aceste „zguduieli" sau aduceri la realitate pot fi controlate atât în intensitate, cât şi ca durată, că vorba aia, nu este suficient doar să simţi că îţi sare din mână, ci trebuie să respecte anumite comenzi în funcţie de acţiunea jocului. Testul de faţă a fost rulat pe mai multe eşantioane gameristice, începând de la GTA San Andreas, continuând cu un mic recital de Need for Speed Underground 2, cu FIFA 2006 şi, de ce nu, puţin Oblivion. Nota finală a reieşit din notele obţinute la capitolele dotare, ergonomie şi performanţă. Ponderile între acestea pentru nota LEVEL au fost de 30 de procente atât pentru dotare, cât şi ergonomie, iar restul de 40 % din sufragii a fost asigurat de către nota de performanţă. Nu uitaţi, păstraţi un USB liber, nu se ştie niciodată când veţi conecta un gamepad la el.

■ **BogdanS**

#1 Thrustmaster **Rechargeable Wireless Dual Trigger 2-in-1**

Şi de această dată poziţia de lider incontestabil la capitolul gamepad-uri este deţinută de cei de la Thrustmaster. Eu cred că merită această distincţie deoarece aceşti maeştri nu prea stau degeaba şi tot timpul îşi măresc şi-şi îmbunătăţesc produsele. Acum vorbim de un gamepad proaspăt lansat, cu cele mai noi tehnologii încorporate, menite să-i ofere jucătorului senzaţii dintre cele mai incredibile. Datorită modulului wireless, jucătorul dobândeşte o libertate de mişcare excepţională. În momentele în care nu este folosit, odată aşezat „în bază", gamepad-ul va începe auto-mat să îşi reîncarce acumulatorii pentru a fi gata de acţiune la următoarea bătălie. Gamepad-urile Thrustmaster sunt printre puţinele modele care dispun de câte două trăgace progresive. Acestea pot fi folosite cu uşurinţă şi cu mare succes la shooter-e 3D sau în alte genuri în care acestor tipuri de butoane le pot fi alocate anumite sarcini. De asemenea, acum mai este la modă şi posibilitatea de a folosi acelaşi gamepad şi la PC şi la console, de obicei PS şi PS2. Din punctul meu de vedere, cred că este un avantaj. Odată ce te-ai obişnuit cu gamepad-ul tău, poţi merge să îţi „arzi" prietenii oriunde, oricând şi pe orice (PC sau PS2).

Specificaţii:
Număr Butoane: 12
Număr Butoane Programabile: 10
Trigger Progresiv: DA
Compatibilitate Console: DA

Nota LEVEL: 8,47
Ofertant: Ubisoft România, Preţ: 34 EURO (fără TVA)

#2 Thrustmaster **Dual Trigger 2-in-1**

Specificaţii:
Număr Butoane: 12
Număr Butoane Programabile: 10
Trigger Progresiv: DA
Compatibilitate Console: DA

Nota LEVEL: 8,42
Ofertant: Ubisoft România, Preţ: 19 EURO (fără TVA)

#4 Manta **Dual Shock 2**

Specificaţii:
Număr Butoane: 15
Număr Butoane Programabile: 10
Trigger Progresiv: NU
Compatibilitate Console: DA

Nota LEVEL: 7,69
Ofertant: Intend Computer, Preţ:7,67 EURO (fără TVA)

#5 Manta **Commander PAD**

Specificaţii:
Număr Butoane: 15
Număr Butoane Programabile:12
Trigger Progresiv: NU
Compatibilitate Console: NU

Nota LEVEL: 6,88
Ofertant: Intend Computer, Preţ: 6,68 EURO (fără TVA)

LOC	1	2	3	4
Producător	Thrustmaster	Thrustmaster	Logitech	Manta
Model	Rechargeable Wireless Dual Trigger 2in1	Dual Trigger 2-in-1 Rumble Force	RumblePad2	Dual Shock 2
Ofertant	UbiSoft	UbiSoft	Ultra PRO Computers	Intend Computer
Telefon	021.569.06.00	021.569.06.00	031-402.22.92	0264-43.74.84
Preţ [EUR]	34	19	31	7.67
Tip	Wireless	Cu Fir	Cu Fir	Cu Fir
Conectare	USB	USB / PS2	USB	USB
Număr Butoane	12	12	14	15
Număr Butoane Programabile	10	10	10	10
Mini-Stick	DA	DA	DA	DA
Trigger Progresiv	DA	DA	NU	NU
Inserţii de Cauciuc	DA	DA	DA	DA
Compatibilitate Console	DA	DA	NU	DA
Notă Ergonomie D-pad	8	8	7	8
Notă Ergonomie Mini-stick	8	8	7	8
Notă Ergonomie Butoane	9	9	9	8
Notă Ergonomie Bază	7	7	9	8
Notă Design	9	9	8	9
Nota totală dotare	9.41	9.25	6.51	7.61
Nota totală ergonomie	8.15	8.15	7.95	8.15
Nota totală performanţă	8	8	8.6	7.4
NOTA LEVEL	**8.47**	**8.42**	**7.78**	**7.69**

#3 Logitech **RumblePad 2 Vibration Feedback**

Când vine vorba de Force Feedback, Logitech rămâne tot Logitech. Modul în care acesta este realizat şi modul de lucru fac joaca mult mai plăcută şi mai antrenantă. Logitech Rumblepad 2 Vibration Feedback este un model care deja face parte dintr-o generaţie ajunsă la adolescenţă. Este un model foarte „copt", care ştie să facă lucrurile excepţional. Oricum, se constată o lipsă totală la capitolul „dual trigger". E drept, la data apariţiei lui se vorbea foarte puţin despre acest feature. E posibil ca la o ediţie viitoare „deluxe" a acestui RumblePad să fie prezent şi acesta. Până atunci, este foarte bun şi cel de faţă, mai ales că stă foarte bine la capitolul ergonomie. Schema amplasării butoanelor este foarte bine gândită şi creşte foarte mult gradul de comoditate al jucătorilor.

Specificaţii:
Număr Butoane: 14
Număr Butoane Programabile: 10
Trigger Progresiv: NU
Compatibilitate Console: NU

Nota LEVEL: 7,78
Ofertant: Ultra PRO Computers, Preţ: 31 EURO (fără TVA)

#6 Speed Link **Storm Trooper**

Specificaţii:
Număr Butoane: 14
Număr Butoane Programabile:12
Trigger Progresiv: NU
Compatibilitate Console: NU

Nota LEVEL: 6,8
Ofertant: High End Solutions Company, Preţ: 10,5 EURO (fără TVA)

#7 Manta **Dragon**

Specificaţii:
Număr Butoane: 14
Număr Butoane Programabile: 12
Trigger Progresiv: NU
Compatibilitate Console: NU

Nota LEVEL: 6,38
Ofertant: Intend Computer, Preţ: 8,25 EURO (fără TVA)

#8 Speed Link **Hornet Force Pad**

Specificaţii:
Număr Butoane: 10
Număr Butoane Programabile: 8
Trigger Progresiv: NU
Compatibilitate Console: NU

Nota LEVEL: 5,18
Ofertant: High End Solutions Company, Preţ: 9,5 EURO (fără TVA)

LOC	5	6	7	8
Producător	Manta	Speed Link	Manta	Speed Link
Model	Commander PAD	StormTrooper	Dragon	Hornet Force Pad
Ofertant	Intend Computer	High End Solutions Company	Intend Computer	High End Solutions Company
Telefon	0264-43.74.84	021-252.53.34	0264-43.74.84	021-252.53.34
Preţ [EUR]	6.68	10.5	8.25	9.5
Tip	Cu Fir	Cu Fir	Cu Fir	Cu Fir
Conectare	USB	USB	USB	USB
Număr Butoane	15	14	14	10
Număr Butoane Programabile	12	12	12	8
Mini-Stick	DA	DA	DA	NU
Trigger Progresiv	NU	NU	NU	NU
Inserţii de Cauciuc	DA	NU	DA	DA
Compatibilitate Console	NU	NU	NU	NU
Notă Ergonomie D-pad	6	6	5	5
Notă Ergonomie Mini-stick	8	7	7	1
Notă Ergonomie Butoane	7	8	6	6
Notă Ergonomie Bază	7	8	7	9
Notă Design	8	8	8	8
Nota totală dotare	6.76	5.76	6.56	4.96
Nota totală ergonomie	7.1	7.3	6.45	5.65
Nota totală performanţă	6.8	7.2	6.2	5
NOTA LEVEL	**6.88**	**6.80**	**6.38**	**5.18**

Nokia 7370

Încă de la lansare, acest model de telefon mobil a făcut furori şi eu cred că va face şi de acum încolo. Acesta nu este un model singular. Cei de la Nokia au dorit să realizeze o familie de telefoane cu un aspect şi o dotare mai „la patru ace". Deschiderea acestui telefon se face prin rotirea părţii superioare invers acelor de ceasornic. Odată deschis, multitudinea de aplicaţii şi extra opţiuni se pot sesiza încă de la primul meniu. Pe partea cu soneriile este foarte bine dotat. Pe lângă faptul că este şi un model polifonic, capabil să redea ringtone-uri pe 64 de canale sau melodii în format MP3 şi AAC, acestea mai sunt redate şi cu efecte de 3D graţie unui nou model de speaker încorporat. Memoria internă ce totalizează în jur de 10 MB este suficientă pentru a stoca o cantitate considerabilă de informaţii de care în mod normal are nevoie address book-ul. Pentru petrecerea timpului liber, vi se pune la dispoziţie un joc nou-nouţ pentru mobile: Phantom Spider Evolution.

Specificaţii Nokia 7370

Reţea:	GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
Transfer date:	GPRS, EDGE, HSCSD
Dimensiuni:	88 x 43 x 23 mm
Greutate:	104 grame
Ecran:	TFT – 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
Cameră foto:	1,3 MP
Sunet:	Polifonic, MP3, AAC
E-mail:	DA
Bluetooth:	DA
Port infraroşu:	NU
Suport Java:	DA
FM Radio inclus:	DA
Port USB:	DA (tip Pop-Port)
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 700mAh
Stand-by:	până la 220 ore
Talk time:	maximum 3 ore

Mai multe astfel de aplicaţii se pot download-a sau instala oricând fie direct de pe internet, fie transferate de pe PC prin intermediul portului USB sau Bluetooth.

LG KG800

E suficient să schimbi o literă sau o cifră în titlu şi automat te-ai trezit cu un model nou de telefon mobil. Aceeaşi situaţie o găsim şi în cazul celor de la LG, care mai nou se pare că s-au pus serios pe treabă în ceea ce priveşte afacerea cu telefoane şi au început să scoată la perioade foarte scurte de timp câte unul sau mai multe modele de telefoane nou-nouţe. Nici acestui KG800 nu avem prea multe să îi reproşăm. Un mare bravo îl primeşte pentru cei 128 MB de memorie internă. E suficientă să salvezi mii de nume şi numere de telefon în agendă, să îţi încarci o sumedenie de sunete polifonice sau să stochezi un număr foarte mare de poze sau filmuleţe. La cei 1,3 megapixeli, se pot realiza fotografii destul de bune la rezoluţii maxime de 1280 pe 960 de pixeli. Nici flash-ul nu e de lepădat. Uneori nu este suficientă doar puterea lunii :).

BogdanS

Dimensiune: 94 x 44 x 15 mm
Greutate: 84 g
Display: TFT – 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
Tip acumulator: Standard Li-Ion 800 mAh
Stand-by: –
Talk time: –

Sony Ericsson Z525

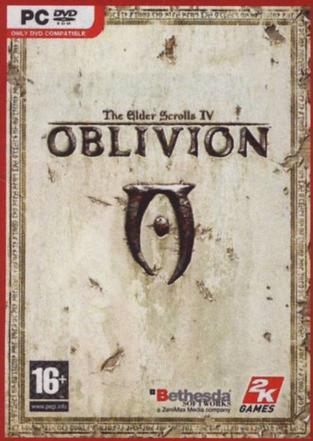
Cel mai nou model de telefon mobil marca Sony Ericsson, Z525, şi-a făcut apariţia pe piaţă doar în urmă cu câteva săptămâni. Este un model foarte „proaspăt" şi merită să aruncăm un ochi asupra a ceea ce are să ne ofere. În primă fază, putem spune câteva cuvinte despre designul său, cu liniile foarte rotunjite. Posibilitatea de a schimba „feţele" acestui terminal ne dă senzaţia că tot timpul avem cu noi un telefon nou. Bineînţeles, schimbări se pot face şi în interior. De exemplu, avem posibilitatea de a schimba şi „temele" de culori afişate pe cele două ecrane ale telefonului. Z525 totalizează 16 MB de memorie internă, care este împărţită între mai multe aplicaţii care au nevoie de spaţiu de stocare. Camera foto este una de tip VGA, iar dacă doriţi, aveţi posibilitatea de a realiza scurte filmuleţe la o rezoluţie maximă de 640 x 480 pixeli.

Dimensiune: 83 x 46 x 24mm
Greutate: 94 g
Display1: TFT – 65.000 culori, 128 x 160 pixeli
Display2: CSTN – 4096 culori, 101 x 80 pixeli
Tip acumulator: Standard Li-Ion
Stand-by: până la 320 de ore
Talk time: maximum 5 ore

Eşti cel mai tare?
Ultra PRO Computers
ultrabuni în calculatoare
GIGABYTE™
TECHNOLOGY
GRAPHICS BY
ATI
Dovedeşte-ţi măestria
concurând în standul
Ultra PRO
GIGABYTE
Vino la CERF în perioada 03-07 mai la standul
Ultra PRO Computers, concurează şi poţi pleca acasă cu super-premii.

CONCURS LEVEL ȘI

Câștigă jocul The Elder Scrolls IV: Oblivion



Cum s-a numit primul joc din seria Elder Scrolls?

a. Daggerfall ■

b. Arena ■

c. Battlespire ■

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul The Elder Scrolls IV: Oblivion din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 iunie 2006.

CONCURS LEVEL ȘI

Câștigă un gamepad Speed Link - Hornet Force Pad - Touch Edition

Ce notă a primit jocul Evolution GT?

a. 6 ■

b. 6,4 ■

c. 7 ■

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Evolution GT din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 iunie 2006.

Bike Mania

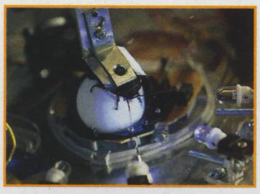
www.flashgames247.com/play/675.html

Tocmai între un Oblivion, The Godfather şi Condemned am dat de link-ul de mai sus. Şi, sincer, nu mi-a mai păsat de grafici, mafioţi sau crime, pentru că aveam un motor de controlat şi nişte butoaie de escaladat. Excelent!

Cockroach Controlled Mobile Robot

www.conceptlab.com/roachbot/

Un proiect foarte interesant al unor indivizi nebuni care au avut ideea de a pune un ditamai gândacul pe o bilă de golf şi bila de golf pe un căruţ. Senzori de infraroşii îi dau gândacului detalii despre mediul înconjurător, iar acesta se mişcă în voie şi, odată cu el, şi căruţul. Mă întreb ce părere o avea gândacul...



Taylor James Ltd. Photographic Retouching

www.taylorjames.com/photographic-retouching/tj-menu-3.php

Afişele publicitare trebuie să fie într-atât de bune încât să vândă produsul. Însă de cele mai multe ori, o simplă poză nu ajunge, aşa că cei responsabili pun mâna pe un Photoshop şi construiesc o imagine care ne va fraieri pe toţi. Dacă vreţi să vedeţi cum evoluează un astfel de proiect, daţi cu ochiul pe link-ul de mai sus.

Mega Pillow Fight

funmansion.com/html/Mega-Pillow-Fight.html

Dacă v-aţi bătut cu perne când eraţi mici sau, de ce nu, chiar şi acum când sunteţi mari, şi v-a mai şi plăcut, apăi imaginaţi-vă cum ar arăta o astfel de luptă, dar cu sute de oameni implicaţi în ea. Nişte nebuni din San Francisco au organizat cea mai mare bătaie cu perne din lume şi uite ce a ieşit.

Hostel

Coşmarul americanului dornic de pipiţe ieftine

Dacă duceaţi dorul unui film care să vă facă părul din nas măciucă (oricât de imposibil ar suna), ei bine, Hostel poate fi alegerea perfectă. O bună îngemănare a clişeelor hollywood-iene, acest film reuşeşte, timp de o oră şi treizeci de minute, să aducă pe ecran ceea ce vrea fiecare american să vadă: una pereche americani semi-rataţi mereu pe prafuri, nuditate frontală pentru cel puţin cincisprezece minute, est-europence cu pretenţii de fotomodel care se topesc la auzul unui accent de peste ocean şi mult, mult, mult, mult sânge.

Ceea ce face acest film special este povestea foarte plauzibilă. După ce ţi-ai administrat doza de Hostel, stai şi te întrebi dacă chiar ai mai avea curajul să-ţi pui rucsacul în spinare şi să pleci cu el în lume. Nici măcar atunci când te aventurezi spre bodega din colţul blocului nu prea îţi mai dă mâna să-i faci avansuri unei perechi de sâni ce-ţi face cu ochiul, căci parcă-parcă te-ai vedea într-un beci în care un nene numără cu atenţie metri de intestine din tine. Sângele împrăştiat pe toţi pereţii şi violenţa dusă la extrem fac din Hostel unul dintre cele mai şocante filme de groază concepute vreodată de mintea unui scrântit. Dramatismul şi morala acestui film sunt, însă, prea departe de mintea unui om normal pentru a le putea atinge şi înţelege. Tot ce pot spune este că slovencele sunt mişto, Alexei are o bubă mare la gură, americanii sunt nişte proşti, undeva în Slovacia este un muzeu al torturii foarte interesant, iar cine are un tatuaj cu hena pe fund moare primul. Mesajul pe care Hostel îl transmite americanului de rând, speriat de bombe, sună cât se poate de clar: „don't go to Europe! ... or else."

■ KiMO

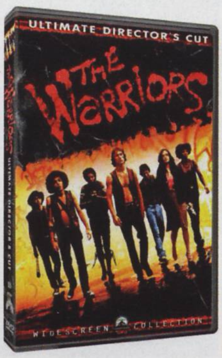
... cu mulţumiri lui Koniec, care mi-a deschis ochii şi m-a ajutat să adun slovencele în jurul focului. Ai o bere ;).

Aeon Flux

- TV Series (3 discuri)
An: 1995
Regia: Peter Chung
Gen: Animaţie
Voci: Denise Poirier, John Rafter Lee, Phillip Brotherton, Andrea Carvajal
Suport: DVD
Un produs: Universal Pictures

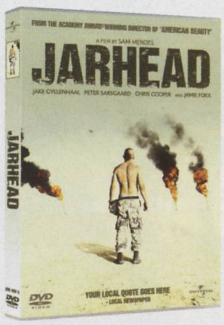
Jocul

An: 1997
Regia: David Fincher
Gen: Thriller / Psychological Thriller / Paranoid Thriller
Cu: Michael Douglas, Sean Penn, Deborah Kara Unger
Suport : DVD
Un produs: Universal Pictures



Războinicii

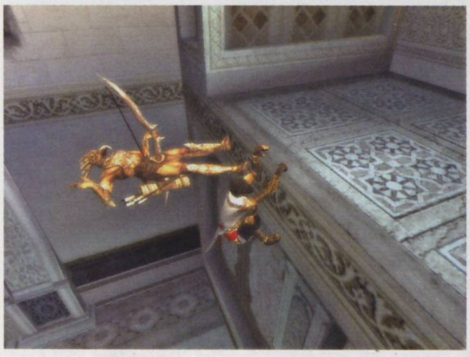
An: 1979
Regia: Walter Hill
Gen: Action, Urban Drama, Action Thriller
Cu: Michael Beck, James Remar, David Patrick Kelly, Thomas G. Waites
Suport: DVD
Un produs: Paramount Pictures



Jarhead

An: 2005
Regia: Sam Mendes
Gen: Action, Urban Drama, Action Thriller
Cu: Jake Gyllenhaal, Scott MacDonald, Peter Sarsgaard, Jamie Foxx
Suport: DVD
Un produs: Paramount Pictures

Filmele sunt distribuite de către EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES.
Telefon: 021-203.96.69

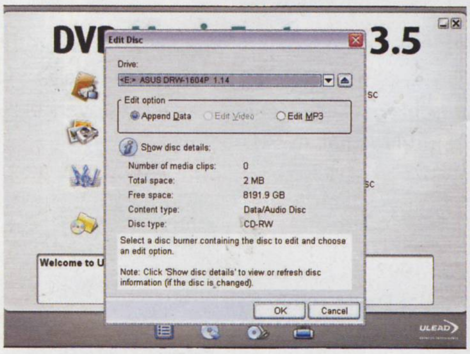


Mi-e frică să-mi dau drumul şi la mâini.
Imagine trimisă de Mihaly Valentin.

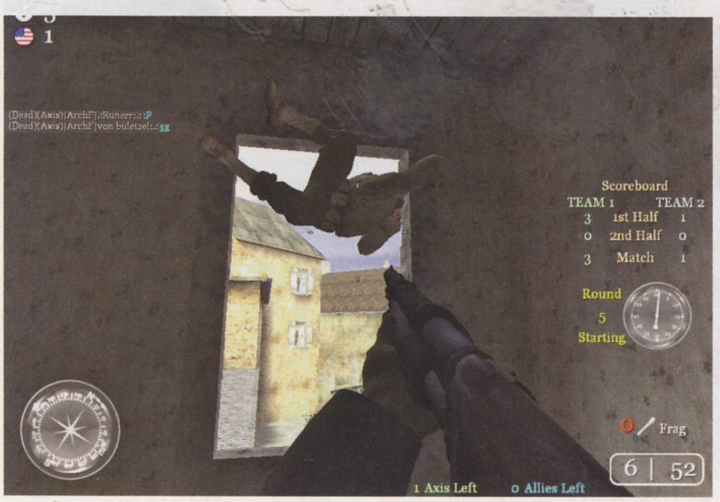
Artistul a reuşit să dea viaţă acestui bust. **Imagine trimisă de Dan Petrescu.**

Nu vă supăraţi, mi-am agăţat tricoul în inel.
Imagine primită de la Nea Pomană.

Misiune îndeplinită.
Imagine primită de la Matei Hrimiuc.



La ce ne mai trebuie Blu-ray? **Imagine trimisă de Puşcas Eugen.**



Dă-te prins, Spider-Man. **Imagine trimisă de Geoantă Valentin.**

Tu l-ai dărâmat, tu să-l pui la loc. **Imagine primită de la I FM.**

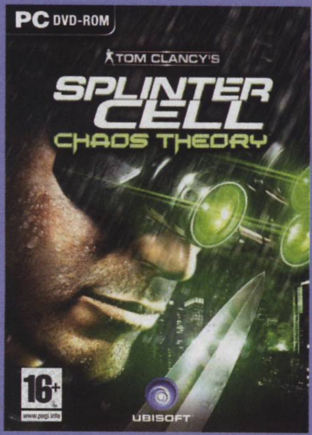
Câştigătorul din acest număr este Dan Petrescu.

Trimiteţi imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.

Consumul exagerat de "motoare"
creează... independență!
ATENȚIE!
UNIVERS MOTO
Preț: 4,95 RON
49.500 ROL
anul III / nr. 5 - mai 2006
Moto GP:
podium surpriză la Jerez
Test
COMPARATIV
SUPER
SPORT
600
BMW
K 1200 GT
Drive-test
Drive-test
Aprilia
RSV 1000 R
Clasamentele concursului
Motocicletele Anului 2006
fără limite...
Din 20 APRILIE
nr. 05/2006,
la punctele de difuzare
a presei din toată țara
UNIVERS MOTO

CONCURS LEVEL ȘI

Câștigă jocul Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory



Ce studio a lucrat la jocul Blazing Angels: Squadrons of WWII?

a. Ubisoft Montreal ■

b. Ubisoft Shanghai ■

c. Ubisoft România ■

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Blazing Angels: Squadrons of WWII din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 iunie 2006.

CONCURS LEVEL ȘI

Câștigă un volan USB to Ethernet Adapter

Ce notă a primit jocul Blazing Angels: Squadrons of WWII?

a. 6 ■

b. 7 ■

c. 8 ■

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

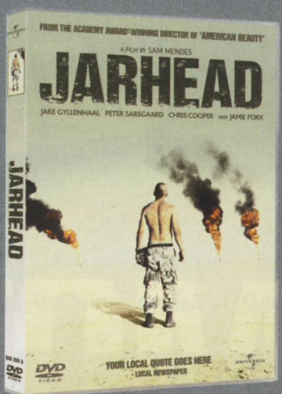
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Blazing Angels: Squadrons of WWII din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 iunie 2006.

CONCURS LEVEL ȘI

Câștigă unul din cele 5 DVD-uri cu filmul Jarhead



Cine este regizorul filmului Jarhead?

a. Peter Jackson ■

b. Sam Mendez ■

c. Steven Soderbergh ■

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre filmul Jarhead din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 iunie 2006.

1. Cumperi revista:
- cu CD ? deoarece

____

- cu DVD ? deoarece

____

2. Care este motivul pentru care cumperi revista LEVEL: (maximum 3 variante de răspuns)

a) coperta
b) conţinutul
c) actualitatea informaţiei
d) utilitatea informaţiilor
e) conţinutul CD-ului demo
f) conţinutul CD-ului full
g) conţinutul DVD-ului

3. La ce te uiţi prima dată când deschizi revista? (un singur răspuns)

a) la Editorial
b) la rubrica Preview
c) la rubrica Review
d) la ştiri
e) la rubrica MODs
f) la rubrica Online
g) la rubrica Software
h) la rubrica Console
i) la rubrica Hardware
j) la rubrica Lifestyle
k) la rubrica Chatroom
l) la altele

4. Păstrezi CD/DVD-ul cu jocul full?
a) nu
b) da

5. Cum apreciezi rubricile din LEVEL? (1-foarte slab, 10-foarte bine)

a) Editorial
b) rubrica Preview
c) rubrica Review
d) Ştiri
e) rubrica MODs
f) rubrica Online
g) rubrica Software
h) rubrica Console
i) rubrica Hardware
j) rubrica Lifestyle
k) rubrica Chatroom

6. Vrei mai multe pagini în revistă la rubrica (maximum 3 variante de răspuns):
a) Editorial
b) rubrica Preview
c) rubrica Review
d) Ştiri
e) rubrica MODs
f) rubrica Online
g) rubrica Software
h) rubrica Console
i) rubrica Hardware
j) rubrica Lifestyle
k) rubrica Chatroom

7. Cum apreciezi conţinutul CD/DVD-ului la categoriile următoare? (1-foarte slab, 10-foarte bine)

a) Demo
b) MODs
c) Media
d) Screensaver
e) Wallpapers
f) Antivirus
g) Drivers
h) Freeware
i) Patch
j) Shareware
k) Extra

8. Vrei mai multe lucruri la categoria (maximum 3 variante de răspuns):
a) Demo
b) MODs
c) Media
d) Screensaver
e) Wallpapers
f) Antivirus
g) Drivers
h) Freeware
i) Patch
j) Shareware
k) Extra

9. Pe viitor, doreşti să cumperi numai revista cu DVD?

a) Da
b) Nu

10. Din ce alte surse te informezi despre jocuri? (răspuns multiplu)

a) site-uri româneşti despre jocuri
b) site-uri străine despre jocuri
c) alte reviste
d) târguri
e) prieteni
f) emisiuni TV

11. Vizitezi site-ul www.level.ro ?

a) da
b) nu, pentru că nu am acces la internet
c) nu, din alt motiv

12. Ce alte reviste IT&C mai citeşti? (răspuns multiplu)

a) CHIP Computer & Communications
b) PC Games
c) PC Magazine
d) PC World
e) XtremPC
f) Computer Bild
g) PC Practic
h) CHIP Special
i) CHIP FOTO VIDEO
j) Reviste de jocuri din străinătate

13. Ce genuri de jocuri îţi plac mai mult? (maximum 3 variante de răspuns):

a) First Person Shooter (FPS)
b) Real Time Strategy (RTS)
c) Role Playing Game (RPG)
d) Turn-Based Strategy (TBS)
e) Adventure
f) Action
g) Real Time Tactics (RTT)
h) Simulatoare de zbor/spaţiale
i) Simulatoare auto/moto
j) Simulatoare sportive
k) Simulatoare economice

14. Vârsta

a) sub 14 ani
b) 15-18 ani
c) 19-30 ani
d) peste 30 ani

15. Ocupaţia

a) elev
b) student
c) angajat la firmă de stat
d) angajat la firmă privată
e) om de afaceri/liber profesionist/ întreprinzător
f) şomer

16. Venitul familiei/lună?

a) sub 6.500.000 lei
b) 6.500.001 – 15.000.000lei
c) 15.000.001-30.000.000 lei
d) peste 30.000.001 lei

17. Cât cheltuieşti pe IT&C/an?

* sub 100 de EURO
* între 100-300 de EURO
* peste 300 de EURO

VĂ MULŢUMIM.
Informaţiile de mai sus nu vor fi folosite în scop comercial şi nu vor fi date publicităţii individual, ci sub formă statistică.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa
VOGEL BURDA COMMUNICATIONS SRL,
OP 2 CP 4, 500530 BRAŞOV

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Judeţ
Telefon e-mail

Chatroom

Şi a mai trecut o lună... Când o să citiţi acest număr al revistei, probabil CERF-ul va fi în plină desfăşurare sau chiar se va fi terminat (ce exprimare! Cred că e prima dată când folosesc forma asta a viitorului). Cei dintre voi care vor veni acolo şi îşi vor delecta privirile cu ultimele noutăţi IT&C, fete faine şi standuri gigantice ale companiilor de telecomunicaţii care se vor lăbărţa ca în fiecare an probabil pe hălci imense de pavilion, acei care vor fi acolo ca martori ale acestor demonstraţii de bogăţie imaginativă şi financiară (aoleu, ce frază cât China!) poate vor fi atât de drăguţi încât să trimită un mail la chatroom@level.ro şi să ne povestească ce au făcut pe acolo. Mailurile faine intră în revistă!

■ **Akasha**

The million dollar question(s):

SlayerBoy: Ce aţi face cu al şaselea deget dacă aţi avea şase degete la o mână?

Mitza

M-am gândit mult la întrebarea asta şi, uitându-mă eu aşa la cele cinci degete regulamentare de la mâinile mele, am ajuns să mă întreb ce naiba fac eu cu ele. Teribilă dilemă! Deja mă uit la câteva (vă ştiţi voi, nenorocitelor) şi îmi dau seama că nu îmi folosesc la nimic. Cumpără careva nişte degete?

CioLAN

M-aş scobi în al doilea nas.

KiMO

Dacă aş avea şase degeţele la o mână cred că aş fi considerat un ciudat. Partea bună este că degetul ăsta m-ar ajuta să devin mult mai repede campion de pian. Sau cobai pe masa de operaţie a doctorului Mengele. Probabil cobai.

Locke

Degetul numărul şase ar avea un statut privilegiat. Fiind probabil cel mai mic, le-aş învăţa pe celelate cinci să aibă grijă de el, să-l înveţe una şi alta, să-l apere de degetele rele de pe stradă. L-aş trimite pe la şcoli şi facultăţi în străinătate, l-aş duce la karate, l-aş plimba prin lume, i-aş face cunoştinţă cu Papa. Pe urmă m-aş da peste cap ca să-i găsesc o degeţică frumosă şi deşteaptă, cu care să trăiască fericit până când nu o mai avea cine să-i taie unghia. ... şi să umple lumea de degeţei şi degeţele, acum şi pururea...

Rzarectha

Probabil aş „reveni" la formula cu cinci pentru care totul este adaptat deja şi nu m-ar ispiti o revoluţie în domeniu. Plus că mai sunt şi stângacii care aşteaptă.

Afi sau a nu fi gamer III

- Ce face-e-e?! se precipită Dan, colegul meu de apartament, plimbându-se de la un capăt la celălalt al camerei cu celularul în mână ca leul în cuşcă.

Am ridicat o sprânceană, dar nu i-am dat atenţie, preferând să îmi concentrez atenţia asupra orcilor mei, care tocmai dădeau o bătălie crâncenă pe monitor.

- Bine... Bine... Am înţeles, şefu'. Şi... Cosmin, sigur că da. Bine. Să trăiţi.

Din senin, m-am trezit că Dan vine şi îmi trage calculatorul din priză. Aici trebuie să fac o paranteză şi să spun că nu ştiu cum sunt alţii, dar eu pentru orcii mei sunt gata să fac moarte de om. Am mârâit:

- Ce naiba te-a apucat?

- Plecăm în delegaţie, răspunse Dan, executând în acelaşi timp o retragere strategică în spatele canapelei. În juma' de oră avem tren. Fă-ţi bagajul.

- Păi de ce n-ai zis aşa? am izbucnit. Ai idee ce... stai puţin. În juma' de oră, ai spus?

Dan dădu din cap că da.

- Hopa... am murmurat, năpustindu-mă în dormitor. Unde plecăm? am strigat peste câteva secunde.

- La Braşov, îmi răspunse Dan din sufragerie.

- Braşov, sigur...

Braşov?!

Revelaţia m-a pocnit cu forţa unui ciocan pneumatic. Braşov - vărul D. - calculator nou-nouţ + jocuri originale...

- Ce mai stai? m-am răstit la Dan, care mă privea gânditor din cadrul uşii. Fă-ţi odată bagajul ăla! Dacă ajunge trenul mai devreme?

- Să nu-mi spui că vrei să mergem la văru-tău D.

- Văr de-al doilea, am completat. Chiar la el mă gândeam.

- Ăla cu beculeţul la mouse şi toate bazaconiile?

- El.

- Las-o... adică nu. Spuneai cumva că are trei fete de măritat?

- Numai una, am răspuns. Cel puţin, din câte ştiu eu...

- Gata, s-a aranjat. La el mergem. Sună-l.

- Dă-mi telefonul.

Dan mă privi câş.

- Al tău ce are?

- Mai bine zis, ce nu are, şi răspunsul e credit.

- Rămâi dator, mă atenţionă prieteneşte Dan, întinzându-mi telefonul lui. Şi ai grijă, că nici eu nu mai am mult pe cartelă.

- Bine...

I-am dat un bip lui D., aşteptând să mă sune înapoi. Degeaba. Am aşteptat puţin, apoi i-am mai dat un bip. Nimic. La al treilea bip, m-am trezit că îmi răspunde.

- Alo! (Avea o voce de om supărat pe viaţă) Care mă tot bâzâi, mă? Ce-ai, nu ţi-e bine? Ce...

- Sunt Cosmin, am reuşit să strecor. Cosmin Ştachetă...

- Aaa, Cosmin!

Imediat, tonul lui D. se schimbă radical.

- Ce mai faci?

- Ăăă... bine, am răspuns evaziv. Ascultă, te superi dacă...

- Să vezi ce joc nou mi-am luat! E cu o tipă care arată bestial! Şi cu nişte monştri...

„Silent Hill 3", îmi trecu prin minte. Dar nu aveam nici cel mai mic chef de discuţii.

- Ascultă, am încercat din nou, te superi dacă vin...

- Şi să vezi ce muzică faină mi-a băgat Cici!

Siiiigur că da. Liviu Guţă, Adrian Copilu' Minune, sau, în cel mai fericit caz, Costi Ioniţă... apropo, am spus că vărul D. e manelist? Şi cine naiba e Cici?

- Lasă asta, am spus. Ai cumva...

- Şi mouse-ul tot mai clipeşte! E marfă, îţi spun eu...

- La dracu', vin la tine! am izbucnit, făcându-l pe Dan să tresară speriat. Fă bine şi pregăteşte două paturi, da?

- Două...? Vii cu soţia?

- Lasă-te de tâmpenii, am mârâit.

- Aaa! Vii cu logodnica?

Îl urăsc pe omul ăsta.

- Vin cu colegul, am spus, aşa că nu intra la idei. Şi... (am tăcut o clipă, văzând că Dan îmi face semne disperate şi mişcă din buze, mimând cuvântul "credit") ...pregăteşte CD-urile ălea cu jocuri, bine?

- dureri de cap -

Este fix 04.17 când mă trezeşte o durere cruntă de cap, dovada incontestabilă că-l am (vreau să cred că nu şi singura).

Întorc sertarul de medicamente cu fundu' în sus (măcar să fim doi în ipostaza asta) şi găsesc cele mai surprinzătoare lucruri, mai puţin vreun analgezic.

Ceea ce înseamnă că am două soluţii: suport durerea, explorând astfel latura masochistă a personalităţii mele, sau ies în căutarea unei farmacii cu program non stop.

Mă hotărăsc asupra celei de-a doua variante, că prima mi-e destul de clara, nu mai face de mult obiect de studiu.

Cu tâmplele zvâcnind de durere, am o nouă dilemă: iau un taxi (riscând să fiu înjurată de şofer că-i cursa prea scurtă) sau o iau pe jos (riscând să mă alerge câinii comunitari posesori sau nu de diverse treburi)? Mergând pe premiza că pe primul îl pot îmbuna plătindu-i dublu cursa, în timp ce pornirile pline de aversiune nejustificată ale unui câine (sau mai mulţi) sunt nepreţuite, că ăştia muşcă dezinteresat, aleg varianta nr. 1.

Buuun. Urc în taxi, dau adresa aproximativă, constat că taximetristul n-are nici un gând să-mi dea vreun brânci din maşină (sau dacă are îl ţine pentru el) şi răsuflu uşurată.

Ajung în faţa farmaciei, plătesc, cobor, dau să-i zic un "mulţumesc" şoferului în timp ce încerc să trântesc portiera. Ceea ce şi reuşesc, da' din a doua, că în prima fază mi-o izbesc mie, în cap. Auch! It hurts!

Nu-mi mai zvâcnesc amândouă tâmplele. Una a renunţat (în urma impactului) şi s-a decis să facă notă discordantă, sângerând.

Acum înţeleg pe deplin cum trebuie să se simtă o curcă beată (ameţită şi conştientă de cât e de proastă).

După mutra farmacistei, înţeleg că i-am deranjat somnul bântuit de vreun vis erotic, căruia i-am întrerupt eu brutal firul epic.

Îmi răspunde monosilabic, e vizibil nemulţumită şi aproape că simt cum i se strepezesc dinţii de iritare, pe măsură ce se înmulţesc întrebările mele referitoare la combinaţia ideală de pilule care să-mi împace armonios ambele dureri.

Îmi aduce pastilele, dar în momentul în care îi întind o hârtie de 500.000 lei, rânjeşte satisfăcută (sau am dat eu în paranoia), îmi aruncă un "n-am să vă dau restul" şi-mi trânteşte în nas gemuleţul ăla ingrat prin care a avut loc schimbul de "amabilităţi".

Sunt nervoasă, nu-mi mai pasă nici de câini (aş putea să muşc eu pe oricare ar îndrăzni să mă bage în seamă) şi mă întreb: amabilitatea o moşteneşti genetic, o capeţi prin educaţie sau e o consecinţă directă a nivelului de trai?

Adriana

- despre cornuri -

Merg, merg, mă întâlnesc cu un maidanez, el se uită lacom la cornul pe care îl ţineam în mână, mă uit la el, se uită la mine, mă uit la corn, el se uită la corn. Hai că-l facem pe jumătate!

Îi dau jumătatea lui, o înfulecă cu viteză, iar se uită la mine! Ce mai vrei ?! Îi dau şi cealaltă jumătate de corn, o mănâncă şi pe aceasta.

Se uită la mine cu nişte ochi mari şi plini de recunoştinţă. Sunt şi oamenii aşa?

AnthonyKiithSa

- Bine, spuse dulce D. Apropo, ce vreţi la cină? Vă fac sărmăluţe?

Am pufnit în râs.

- Fie şi sărmăluţe, am spus. Cum vrei tu. Hai pa.

Am închis şi i-am înmânat telefonul lui Dan.

- S-a făcut? mă întrebă colegul meu.

- S-a făcut, am răspuns cu un zâmbet machiavelic.

- Bine-e-e... Am o idee.

~

- ...da, şefu'. Da. Nu, îmi pare rău, dar nu poate vorbi, cel puţin nu acum. Nu, e... ăăă... doarme. Da, şefu'. Îi spun. Sigur. Două săptămâni cel puţin. Nu poate nici să meargă, săracu'... Bine... bine, îi spun. Să trăiţi.

Dan închise telefonul cu un zâmbet satisfăcut.

- S-a făcut, spuse.

- Ce i-ai zis? am întrebat, în timp ce pe monitorul (plat, LCD...) din faţa mea, orcii mei finalizau cu artă un asalt asupra unei baze inamice.

- Păi, exact când ne urcam în tren, tu ai căzut, ţi-ai făcut un hematom, hematomul s-a infectat, şi uite-aşa trebuie să rămâi aici, la terapie intensivă... Şi eu, ca bun camarad şi suspect de varicelă, rămân cu tine.

Am chicotit.

- Şi dispensa?

- Păi văru-tău nu e doctor?

- Ai dreptate.

- Dănuţ! se auzi deodată o voce suavă de la parter. Vii...?

- Viiin! ţipă Dan. Mă cheamă Maria, îmi explică apoi, cu un zâmbet fericit.

Maria... Ochi albaştri, păr blond, zâmbet de înger...

- Dane, ai dat lovitura, şoptesc, în timp ce Dan se repede în jos pe scară, cât pe ce să-şi rupă gâtul.

Apoi mă întorc la orcii mei.

The Ever-Loving End
Buttoyash

LEVEL 05/06 — talon de comandă

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare.

DA, doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL VISTA GRATIS	11 lei noi/ (110.000 lei/buc)		NOU!!
CHIP FOTO-VIDEO DIGITAL februarie-martie 2006	10 lei noi/ (100.000 lei/buc)		
CHIP SPECIAL PC TUNING	11 lei noi/ (110.000 lei/buc)		

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit ... în data de ... mandatul poștal / ordinul de plată nr. ...

Dacă aveți probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteți un e-mail pe adresa **alex_draghini@vogelburda.ro**

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

LEVEL 05/06 — talon de abonament

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare.

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe

Perioada	Preț revistă cu CD/DVD	Preț abonament revistă cu CD/DVD
6 luni	~~81 lei noi/ (810.000 lei)~~	50 lei noi/ (500.000 lei)
12 luni	~~162 lei noi/ (1.620.000 lei)~~	90 lei noi/ (900.000 lei)

cu CD: ■ cu DVD: ■

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit ... în data de ... mandatul poștal / ordinul de plată nr. ...

Am mai fost abonat, cu codul ...

talon de abonament

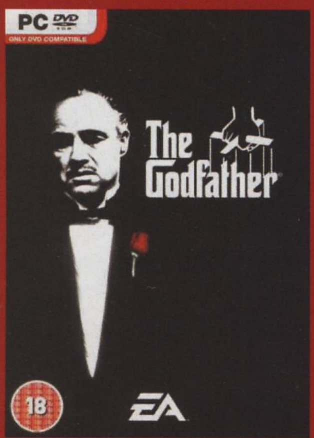
Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

CONCURS LEVEL ȘI best distribution



Câștigă jocul The Godfather

Cum se numește familia mafiotă care are rolul principal în jocul The Godfather?

a. Tattaglia ■
b. Stracci ■
c. Corleone ■

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul The Godfather din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 iunie 2006.

FAZA ZILEI

de pe www.level.ro

Calculator Diablo 666 D

- Procesor: Intel® Pentium® D 805 (2x2.6 GHz)
- Placă de bază: 945PL NEO-F
- Memorie: DDR2 512MB 533
- Hard disk: 160GB 7200 rpm
- Unitate optică: DVD±RW Dual Layer
- Interfață grafică: NX6200-TD128E
- Interfață audio: integrată, suport 6 canale
- Interfață rețea: integrată, 10/100 Mbps
- Tastatură, mouse, card reader
- Garanție 3 ani

2.299 RON cu TVA • **43** RON cu TVA / lună / 430.000 ROL cu TVA / lună

Calculator Diablo 666 I

- Procesor: Intel® Pentium® 4 506 (2.6 GHz)
- Placă de bază: PM8M2-V
- Memorie: DDR 512MB 400
- Hard disk: 80GB 7200 rpm
- Unitate optică: DVD±RW Dual Layer
- Interfață grafică: RX9250-TD128 MB
- Interfață audio: integrată, suport 6 canale
- Interfață rețea: integrată, 10/100 Mbps
- Tastatură, mouse, card reader
- Garanție 3 ani

1.499 RON cu TVA • **28** RON cu TVA / lună / 280.000 ROL cu TVA / lună

Calculator Diablo 6666 PRO

- Procesor: Intel® Pentium® 4 630 HT (3,0 GHz)
- Placă de bază: PM8M2-V
- Memorie: DDR 1G 400 (2*512)
- Hard disk: 160GB SATA2
- Unitate optică: DVD±RW Dual Layer
- Interfață grafică: FX5500-TD256 MB
- Interfață audio: integrată, suport 6 canale
- Interfață rețea: integrată, 10/100 Mbps
- Tastatură, mouse, card reader
- Garanție 3 ani

2.599 RON cu TVA • **48** RON cu TVA / lună / 480.000 ROL cu TVA / lună

Performanța în care poți avea încredere!

Sistemele Diablo bazate pe procesorul Intel® Pentium®D cu noua tehnologie de procesare dual-core pot fi folosite mai bine pentru aplicații multitasking.

Completează viața familiei tale oferindu-le un calculator care se potrivește fiecăruia!

Sistemele Diablo cu procesor Intel® Pentium®D sunt ideale pentru aplicații multimedia, vizionare filme pe DVD, procesare audio-video, jocuri în rețea și pe net, studiu enciclopedii. Această gamă de calculatoare oferă o mare varietate de soluții hardware și software. Acum vi se oferă puterea de care aveți nevoie precum și flexibilitatea de a vă extinde în viitor.

FLAMINGO

www.flamingo.ro; 08008-22.55.72 (08008-CALLPC); eFlamingo@flamingo.ro; Livrare gratuită la comenzile on-line
DAE - Credit în euro, cu DAE de15,23%, pentru o perioadă de 60 de luni. Configurațiile ofertate nu includ monitor și boxe

intel
Pentium® D
inside™